1994年9月1日発行(毎月1回1日発行)第13巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコン BASIC Magazine

SEP.1994 9



特別定価 500Yen

マルチメディア・パソコンで一歩進んだ生活を!

特集 フルカラー・プリンタで大きく変わるパソコン・ライフ

EPSON MJ-700V2C/Canon BJC-600J/YHP HP DeskJet 560J/CASIO PrintJoy VG-100/FUJIX FOTOJOY PRINTER NC-1

■コミュニケーション:フルカラー「残暑見舞いハガキ」を作る!■生活の記録:「思い出アルバム」作り■ユニーク・グッズ:オリジナル・モーフィング・シール作成

要チェック 好評連載:CD-ROMからはじめるマルチメディア
君のドライブはビデオCDを観ることができないかもしれない!!

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操

誰でも打ち込める26本のプログラムを掲載



発表!第10回日本ゲーム・ミュージック大賞

待望のニューモデル続々登場!
●高性能、普及価格を実現した
新98MATE/PC-9821Xt,Xa,Xn,Xp,Xs,Xe
●低消費電力、省スペースの
98FiNE/PC-9821Es
●今度の98はチューナ搭載ディスプレイ付き!
PC-9821 Ce2 model T2 & T20
●エプソン初の本格的マルチメディア・マシン登場
EPSON PC-486MU

新ハード特捜部 ●セガサターン●スーパー32X●プレイステーション

なんと!128点の開発ソフト画面写真を一挙に公開!!

アーケード・ゲーム速報
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
格闘ゲーム初の24キャラ&チーム戦がウリだ!
話題作を徹底攻略!

パソコンゲーム
『ヴァンパイア』テクニカル・マニュアル
『スナッチャー』の監督、小島秀夫氏の最新作
『ポリスノーツ』が実現した「インタラクティブシネマ」の世界
続編登場!六つの文化圏の世界に繰り広げられるもう一つの人生を満喫
シミュレーション・ゲーム『ルナティックドーンII』

1本の電話からはじまる新パソコン・ライフ「ダイレクトパソコン購入ガイド」 第2回 千葉電子『パッカードベル』の巻
PB-MULTI486IIIシリーズの全貌

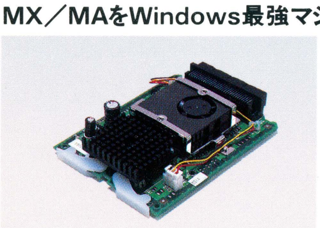
今月発売の全152本の新作エンターテイメント・ソフトを完全掲載

とじ込み付録 スーパーソフト・ホット・インフォメーション
PC-9801・Windows・FM TOWNS・X68000・Macintosh・DOS/V・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・ゲームボーイ・ファミコン・ゲームギア・レーザーアクティブ・3DO・アーケード・ネオジオ・ゲームミュージック&ビデオ

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載!
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
コンピュータだからできる宇宙規模のシミュレーション
「万有引力の法則」のプログラムに挑戦!

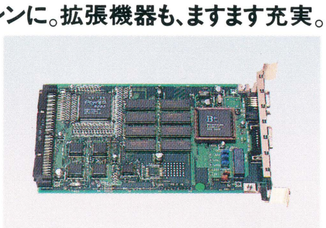


MX／MAをWindows最強マシンに。拡張機器も、ますます充実。



DX4カード（FMT-3623）

●486ファミリーの最高速マイクロプロセッサ〔iDX4（100MHz）〕を搭載。モデルMX／MAに装着することにより、100MHzのスピードにグレードアップ。●Windowsやディジタル動画などをパワフルにスピーディーに動かします。



Windowsアクセラレータカード（FMT-3631）

●快適なWindows環境を実現するアップグレードカード。●中解像度モデル（ME／MF／Fresh）に装着することにより、高解像度表示※（1024×768）、1677万色表示（640×480）にアップグレード。●高解像度モデル（MX／MA）に装着することにより、Windowsを高速化できます。

※高解像度表示には、別売の高解像度CRTが必要です。

●音楽CD、CDカラオケ、電子ブック、PhotoCDが、すぐ楽しめる。
●900本を超えるマルチメディア・ソフトが、即利用OK。CD-ROMをセットするだけで、すぐにスタート。
●マルチメディアパソコンの標準規格MPC2.0に準拠（MX/MA）。

FM TOWNS 5th ANNIVERSARY

4モデル11タイプ充実のラインアップです。

モデルMX（CPUi486DX2/66MHz）
- モデルMX20（メモリ4MB）……………398,000円（税別）
- モデルMX170（メモリ8MB 170MBHD）…468,000円（税別）
- モデルMX340（メモリ8MB 340MBHD）…498,000円（税別）

モデルMA（CPUi486SX／33MHz）
- モデルMA20（メモリ4MB）……………298,000円（税別）
- モデルMA170（メモリ8MB 170MBHD）…368,000円（税別）
- モデルMA340（メモリ8MB 340MBHD）…398,000円（税別）

モデルMF（CPUi486SX／33MHz）
- モデルMF20（メモリ4MB）……………228,000円（税別）
- モデルMF170（メモリ6MB 170MBHD）…288,000円（税別）

モデルME（CPUi486SX／25MHz）
- モデルME20（メモリ2MB）……………198,000円（税別）

FM TOWNS II Fresh（メモリ6MB 170MBHD）……368,000円（税別）※カラーCRT付
FM TOWNS II Fresh TV（メモリ6MB 170MBHD）··388,000円（税別）※カラーCRT付、チューナーカード内蔵

FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土（祝日を除く）
●札幌（011）222-5476 ●青森（0177）23-3291 ●盛岡（0196）51-9829 ●仙台（022）267-5250 ●福島（0245）23-3803 ●つくば（0298）56-5113 ●宇都宮（0286）38-9865 ●足利（0284）72-3390 ●大宮（048）649-7055
●千葉（043）222-3117 ●東京（03）3646-0816 ●立川（0425）28-1567 ●横浜（045）201-3101 ●川崎（044）244-5218 ●藤沢（0466）24-6072 ●小田原（0465）24-5002 ●新潟（025）244-8295 ●富山（0764）42-6877

FUJITSU

使いやすさを追求しました。2タイプそろったFresh(フレッシュ)です。

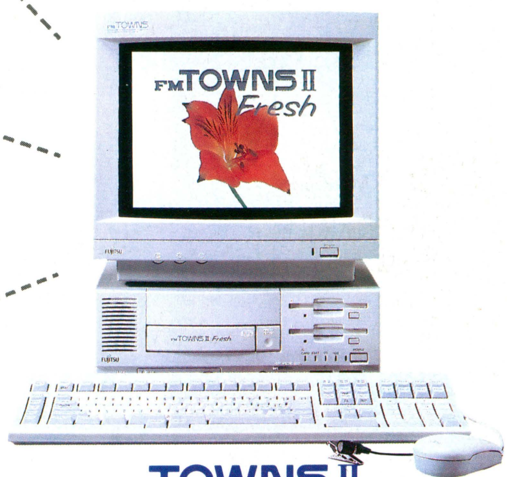


リモコンで、
テレビと
ビデオとパソコンが、
ワンタッチで切り替え。

ワープロソフト
OASYS／Win
インストール済み。

TownsOS V2.1
Windows3.1
MS-DOS® V6.2
インストール済み。

高精彩14インチ
トリニトロン® ディスプレイも
標準添付。



intel inside

FMTOWNSⅡ Fresh・TV

価格 388,000円(税別)

(●本体(i486SX・33MHz／メモリ6MB／170MBHD内蔵)
●トリニトロン® ディスプレイ●チューナーカード内蔵●キーボード、マウス、パッド、マイク)

FMTOWNSⅡ Fresh

価格 368,000円(税別)

(●本体(i486SX・33MHz／メモリ6MB／170MBHD内蔵)
●トリニトロン® ディスプレイ●キーボード、マウス、パッド、マイク)

FMTOWNSソフトウェアパーティ '94 Aug.

ストライクコマンダー発表会

富士通プラザ秋葉原 8/27(土)～28(日)

次世代3Dフライトシミュレータとして大人気の「ストライクコマンダー」がFMTOWNS版で登場！ 映画に匹敵するそのリアルな映像をはじめ、これまでに無いシューティングゲームの魅力をご紹介します。

お問い合わせ先：☎(03)3251-1448

※Windows™は、米国マイクロソフト社の米国での商標です。MS-DOS® は、米国マイクロソフト社の登録商標です。「i486」、Intel Insideロゴは、米国インテル社の商標です。トリニトロン®は、ソニー㈱の登録商標です。PhotoCDは、米国イーストマンコダック社の商標です。※Fresh、Fresh TVを除いて、商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格にはTOWNSシステムソフトウェア、体験版CD、キーボードが含まれています。カラーCRTは含まれておりません。TVアンテナとその工事代金は商品および価格に含みません。ビデオ関連機器は商品に含みません。電子ブックは、ソニー㈱の商標です。※画面はハメ込み合成です。

マルチメディアパソコンFM TOWNSⅡ

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●沼津(0559)52-2514 ●名古屋(052)261-5141 ●滋賀(0775)25-5585 ●京都(075)231-6610
●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●福山(0849)27-3553 ●山口(0839)25-5453 ●徳島(0886)56-0304 ●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234
●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●宮崎(0985)31-8327 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

マイコン BASIC Magazine

9

SEPTEMBER 1994

CONTENTS

第13巻 第9号 1994年8月25日印刷
1994年9月1日発行
特別定価500円(本体485円)
電波新聞社 1994 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂



きく変わるパソコン・ライフ!

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

New（ニュー） Products（プロダクツ） Launcher!（ランチャ！） 新製品情報を満載

ディスプレイにチューナを搭載！テレビも観れる新98

パソコン本体とディスプレイがセットになった98MULTiシリーズに新しいモデルが登場しました。



NEC　PC-9821 Ce2 model T2
価格 358,000円

今回登場した『PC-9821 Ce2 model T2, model T2D』は，セットになっているディスプレイとして，15インチカラーのTV機能付き製品を採用しています。このTV機能を使えば，VHFなら１～12chまで，UHFなら13～62chまでのテレビジョン放送を受信することが可能です。また，内部にモノラルの小型スピーカを内蔵し，イヤホン端子とワイヤレス・リモコン受信機が準備されています。

パソコン本体のスペックは，基本的に『PC-9821 Ce2』からの変更はなく，CPUはi486SX-25MHz，内蔵メモリは標準で5.6Mバイト（最大37.6Mバイト）になっています。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800　（大阪）

プリンタ内蔵・カラー液晶搭載の移動体通信端末登場！

アレクセル株式会社は，BJ-プリンタ内蔵の携帯情報端末『NAVI CONNECTION Portable Office（ナビコネクション・ポータブルオフィス』の後継機種を発表しました。今回発表になったのは，STN256色カラー液晶搭載の『NC-200C』（価格598,000円）と，モノクロ液晶搭載の『NC-200M（価格522,000円），NC-120M（価格498,000円）』の３機種です。CPUには，i486SX-33MHzを搭載し，A４サイズのバブルジェット・プリンタを内蔵，さらにFAX/DATA ICカードモデムを標準添付しています。内蔵するハードディスク（型番にある数字が容量を示す）には，MS-DOS Ver.6.2/VとWindows3.1Jが導入してあります。さらに，ワープロ，表計算，グラフ，データベース，レポート・ライタなどが入った統合ソフトウエア『NAVI CONNECTION Champion』と，パソコン通信ソフト『NAVI CONNECTION Terminal』も標準で導入されています。まるで移動可能な事務所のように，どこにいてもふだんと変わりない環境で作業ができる，ビジネス向けのノート・パソコンです。

■問い合わせ先
アレクセル㈱
☎03-5381-7801



NAVI　CONNECTION Portable Office
NC-200C　価格 598,000円

高解像度600dpiと10万円を切るカラー・スキャナ登場

エプソンから，読み取り解像度600dpiに対応し，ズーム機能を利用すれば疑似的に2,400dpiまで解像度を高めることが可能なイメージ・スキャナ『GT-9000WIN』(価格228,000円)が登場しました。この製品は，各色10bit入力処理を行なうことができるため，これまでのイメージ・スキャナが苦手としていたポジ・フィルムなどの透過原稿の微妙な陰影やトーンを再現することが可能になっています。なお，プリンタ対応解像度は，50dpiから最大2,400dpiで，読み取り原稿サイズはA4からUSレターサイズまでとなっています。

同時に発表された『GT-6500WIN2』は10万円を切る低価格ながらも，300dpiの解像度でフルカラー1,677万色／モノクロ256色の取り込みが可能になっています。本体にはパラレル・インターフェースが標準装備されているので，使用するパソコンに合わせて接続ケーブルを購入するだけで，すぐに使いはじめることが可能です。

今回発表された製品には，世界的な画像取り込み方式標準形式になりつつある『TWAIN』に対応した『EPSON Scan！2』が同梱されており，Adobe Photoshopなどのアプリケーションの中からダイレクトに画像取り込みが可能になっています。



EPSON　GT-9000WIN
価格 228,000円



EPSON　GT-6500WIN2
価格 99,800円

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133

コンピュータ内蔵の新学習デスク登場

ミサワホーム系のソフトウエア開発会社であるイマジニアは，セガ・エンタープライゼスとの提携により，住宅におけるマルチメディア機器の開発と販売を開始することを発表しました。

その第1弾として，セガが開発した育児教育用タッチペン方式のコンピュータ『PICO』とテレビを内蔵した新しい発想の学習デスク『ハイパーデスクMIRAI』を今秋発売します。

この製品のコンセプトは，家庭内におけるコンピュータを中心にした対話教育の環境作りを目指しています。子供の興味の対象である“コンピュータ”という要素を取り入れることにより，より柔軟で自由な感性教育を行なうことができるようになっています。もちろん，医学監修に基づく設計により，目を痛める心配はいりません。

ソフトウエアとして，アメリカ，イギリス，フランスといった欧米諸国の国際的教育機関の全面的に参加協力によって開発された，子供の成長に合わせた各種の専用ソフトが続々とリリースされる予定で，幼稚園児のしつけ道徳教育・情操教育などから，小学校高学年の中学受験対策まで幅広く対応することが可能です。

デスク素材は，肌触りがよく耐久性に富んだオーク，メープル材を使用し，明るいインバーター・ライトを搭載した本棚がオプションになっています。また，コンピュータとテレビは，手軽に収納することができるようになっており，使わないときにはふつうの机として使用することもできます。

『ハイパーデスクMIRAI』は，コンピュータ世代に対応した教育環境作りに大いに利用できそうです。



ハイパーデスク　MIRAI
予価 150,000円

■問い合わせ先
ミサワエデュケーション
☎03-3343-8855

SONY　Jリーグ・フロッピーディスク
プレゼント

いよいよはじまったＪリーグのセカンド・ステージ。ワールド・カップで活躍した新外国人を迎え，ますます盛り上がっています。

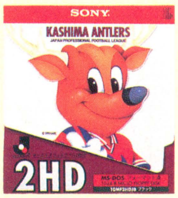
そんな中，ソニーからＪリーグ12チームのマスコットをデザインした3.5インチ2HDフロッピーディスクが新発売されました。

このデザインはケースだけでなく，ステンレス・シャッタやインデックス・ラベルにも印刷されています。一般のフロッピーディスクは，無味乾燥でどれも同じに見えますから，大事なデータを保存するのに向いています。もちろん，よく使う文書ディスクにするにも最適。目立つだけでなく，傷つきにくい磁気シート『TXシート（ソニー独自技術）』を使っていますから，耐久性にも優れています。他にも，使いやすいMS-DOSフォーマットずみや，CPクリーニング機能による信頼性の向上など，“すぐ，長く使える”という特徴を持っています。

この3.5インチ・フロッピーディスクを，各チーム２枚限定で，合計24名様のマイコンBASICマガジン読者にプレゼントします！　希望者は下記の応募要項をよく読んで，官製ハガキで応募してくださいね（選ぶチームによってはものすごい確率で当たるかもしれないぞ）。

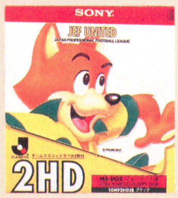
SONY　*J LEAGUE FLOPPY*

KASHIMA ANTLERS
鹿島アントラーズ



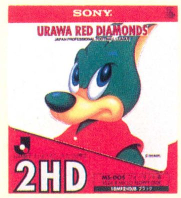
３年間チームを引っぱってきたジーコがついに引退したアントラーズ。しかし，代わりにＷ杯で活躍したブラジル代表レオナルドが加入する。やや不安のあるDF陣だが，若手の相馬などが伸びてくれば十分優勝争いにからめるはずだ！

JEF UNITED
ジェフユナイテッド市原



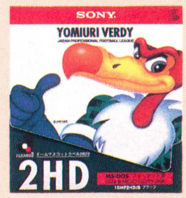
スーパー・ルーキー城が加入し，前半戦を盛りあげたジェフ。GK下川とともに日本代表にも選ばれた城は，前期ですでに非凡なプレイを見せている。波が激しかったチーム力が安定して攻撃陣が爆発すれば，上位をねらえるだろう。

URAWA RED DIAMONDS
浦和レッズ



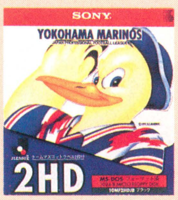
３ステージ連続最下位のレッズだが，じょじょに力をつけてきたのは確かだ。一番の課題である守備には，ドイツ代表のブッフバルトらを加え強化をはかっている。今までの汚名を返上するのには，攻撃面の強化も望まれるところだ。

YOMIURI VERDY
読売ヴェルディ



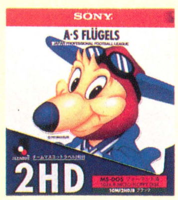
第１ステージではふるわなかったヴェルディに，さらにカズのイタリアいきが追い打ちをかけた。しかし，永井・阿部といった有能な若手に加え，ラモスの復帰も見込まれている。大崩れすることはなく，安定した力を発揮するにちがいない。

YOKOHAMA MARINOS
横浜マリノス



第１ステージでは予想に反して，思わぬ下位に甘んじたマリノス。アルゼンチンの現役代表メディナ・ベージョや元代表ディアスらを抱え，役者は十分すぎるほどそろっている。チームがうまくかみ合えば，今ステージの飛躍は果たせるだろう。

A·S FLUGELS
横浜フリューゲルス



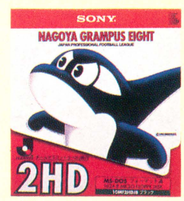
ゾーンプレスが機能するようになり，上位に進出したフリューゲルスだが，チーム得点王アマリージャの引退は大きな痛手だ。前田・前園は健在だが，このアマリージャの穴をどう埋めるかが上位進出の鍵となるだろう。

SHIMIZU S-PULSE
清水エスパルス



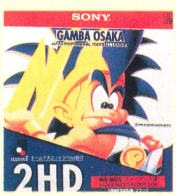
優勝まであと一歩のところで，またも涙を飲んだエスパルス。さらにレオン監督の解雇は，チームを不安定にするのだろうか？　しかし，もともと守りが固く地力のあるチームなので，決定力不足を解消すれば優勝も夢ではない！

NAGOYA GRAMPUS EIGHT
名古屋グランパスエイト



グランパスには，旧ユーゴのMFストイコビッチが加入した。大物ぶりを見せている小倉とともに，リネカーやジョルジーニョらとのコンビネーションが楽しみだ。守備も安定し，第２ステージで注目したいチームの一つだろう。

GAMBA OSAKA
ガンバ大阪



プロタソフ，アレイニコフ，松波など攻撃陣は充実し，ゲーム・メーカーにも磯貝をようするガンバ。だが，第１ステージでの失点の多さは目にあまるものだった。守備陣の立て直しがはかれれば，上位進出への可能性もある！

SANFRECCE HIROSHIMA
サンフレッチェ広島



みごとに第１ステージで優勝を飾ったサンフレッチェ。チームに戦術が浸透し，安定して戦えるようになったのが大きな要因だ。大幅なメンバーの入れ替えはないが，選手層を充実させ現在の状態を高めていけば，連覇も夢ではないだろう。

BELLMARE HIRATSUKA
ベルマーレ平塚



両サイドバック岩本・名良橋の積極的な攻撃参加などで，攻撃面はまずまずだったベルマーレだが，問題はやはり守備だろう。リーグ最多失点の汚名をどう晴らすかが，今後の課題だ。若いチームだけに，これからの成長に期待したい！

JUBILO IWATA
ジュビロ磐田



Ｊリーグ初参加ながら，まずまずの成績をおさめたジュビロ。中山が復活し，スキラッチが調子をあげてくれれば，攻撃面ではかなりの破壊力を発揮するだろう。ディフェンスのレベルアップで，さらなる飛躍が期待できるぞ！

応募要項

官製ハガキに，あなたの住所・氏名・年令・職業（学年）・希望チーム名を書いて，つぎのあて先まで送ってください。しめ切りは９月７日必着です。

■あて先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
『ソニーＪリーグフロッピー・プレゼント』係

CASIO

テレビ画像プリント革命!

この一瞬、もらった!



カシオビデオプリンター

Print joy
プリント ジョイ

VG-100

新登場55,000円

メーカー希望小売価格(税抜)



テレビ画像、ビデオ画像の決定的瞬間が、そのまま1枚のプリントになる。シールになる。

210dpi相当の鮮明なフルカラープリント画像・優れた保存性・コンパクトなサイズ。これがプリント革命児。

こんなことできる その1

シール印刷でハガキにペタッ。
新婚旅行のビデオや、我が子の成長記録を使って
オリジナルのポストカード作り。



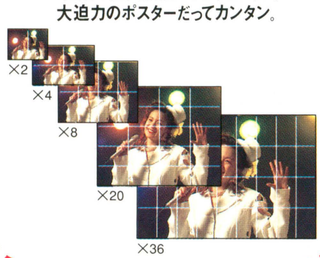
こんなことできる その2

縮小8分割機能を使って自分の顔や、
自社製品を名刺に貼れば、印象度アップ。
アイデアを活かせば、ビジネスシーンでも大活躍。



こんなことできる その3

お気に入りのタレントやスポーツ選手の名場面を、
5種類の拡大機能でググッとアップ。
大迫力のポスターだってカンタン。



●あなたが撮影・作成した映像以外からのプリントは、個人として楽しむ他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。●テレビモニター画面は、はめこみ画面です。

カシオ計算機株式会社 〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 Phone 03-3347-4811(代)

音楽をもっと熱くする。Jリーグカセット。



J.LEAGUE

ソニーはJリーグのオフィシャルサプライヤーです。

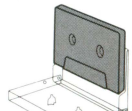
SONY

好きなチームで録(と)る。ハイポジのいい音で聴く。音楽はますます盛り上がる。



ハーフにはもちろん、インデックスカードとラベルシートにもチームマスコットをデザインしました。

❶テープはCDix II（ハイポジション）の60分。クリアないい音。❷ビスを使わない一体構造で音のにごりを抑える「ワンピース・リジッド・シェル」。❸たくさん録(と)っても場所をとらない「うす型ケース」。



希望小売価格540円（税別） 新発売

※当該価格は参考価格です。●あなたが録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

LICENSED BY J.LEAGUE THROUGH SONY CREATIVE PRODUCTS INC.


I&Iの FUJIFILM
イメージング インフォメーション
見る映像から遊んで楽しむ新しさ。
FOTOJOY
ウチのPrint・itコレクションです。
いろいろ遊べるフォトジョイプリンターPrint・it。
ムービーならではの傑作シーンが、キレイに、楽しくプリントできます。
Print・itでごあいさつ
コメントがたっぷり書けるポストカードサイズ。これなら、季節の便りにも使えます。
Print・itで楽しく演出
いろいろなシーン(4または16コマ)を1枚のプリントにして、愉快に演出できます。
Print・itで整理整頓
インデックス機能を使ってライブラリの整理。テープの内容のインデックスがカンタンに作れます。
●プリント画面は実際にPrint・itで出力したプリントを印刷したものです。
世界初！TA方式による"写真ライク"な高画質プリント。
インクカートリッジがいらず、ペーパー自体が発色。世界初、FUJIFILMならではの画期的なTA方式により、濃度階調豊かな高画質を実現。プリント面はなめらかで、写真のような質感を持っています。
ボタン操作だけでプリントできるカンタン操作。
アイデアしだいで、ますます楽しい多彩な機能。
テレビやパソコンも※1 Print・it
テレビ、ビデオ機器、パソコンなども手軽にプリントできます。
新発売
Hi8で世界最小・最軽量の録画・再生一体型
■FUJIX シンプル・ハイ8 FS-30
メーカー希望小売価格 109,000円(消費税別)
■専用プリントペーパー
FUJIFILM THERMO-AUTOCHROME PAPER
サーモ オートクローム ペーパー
P-20
お求めやすい20枚入り
メーカー希望小売価格 1,200円(消費税別)
新発売
プリント・イット
Print・it
FUJIX FOTOJOY PRINTER NC-1 メーカー希望小売価格(消費税別) 115,000円
Print・itを、さらに楽しくする便利なスタッフ。
コメント合成や画像の部分拡大が可能。
さらにカンタン操作で編集作業までできます。
新発売
■主な機能●拡大機能(2倍/面積で4倍)
●タイトル入力機能●マルチ画面分割機能
●クリーンスチル機能
■FUJIX FOTOJOYビデオスタッフVE-1
メーカー希望小売価格39,800円(消費税別)
(TA)マークは、FUJIFILMが開発したTA(THERMO-AUTOCHROME)方式を示す共通マークです。
※1 AV出力端子のある物に限ります。AV出力端子がない場合はスキャンコンバータをご利用ください。
※モニター画面はハメコミ合成です。※あなたが撮影・作成した映像以外からのプリントは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。※この広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。価格はご購入の際の目安となるものです。
●カタログのご請求は、〒106 東京都港区西麻布2-26-30 富士写真フイルム株式会社 宣伝部「NC-1-BM」係まで。

IBM ビジネスパートナー 特約店

Photo CDの制作も受け承っております!!

9/1からは**ツクモの日まつり**が始まります!!どうぞご期待下さい!!

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

受付時間(平日)AM10:45〜PM7:30
(日・祝) AM10:15〜PM7:00
木曜定休

『FAX24時間お見積り受付』
03-3255-4199
お名前.住所.電話番号.FAX番号をご記入の上ご依頼下さい。

ツクモグローバルJCBカード

JCBならではの国内・海外サービスにツクモオリジナルの特典をプラス。ツクモ各店にある入会申込書にてお申し込み下さい。くわしくはグローバル事務局03(3251)9898又は各店へ。
※ジャックス・VISA・セントラル・マスターも取り扱っております。

NEC 新製品ぞくぞく登場!!早くも話題集中!!ツクモに集まれ〜っ!!

98MULTi TV PC-9821Ce2/T2D 22% OFF
定価¥373,000
ツクモ特価 ¥288,000

98MATE PC-9821Xs/C8W 22% OFF
定価¥398,000
ツクモ特価¥308,000

PC-9821Xp/C8W 23% OFF
定価¥488,000
ツクモ特価¥375,000

CD-ROM

エレコム	ECD-150(2倍速)	¥24,800
緑電子	CXA-301S(2倍速)	¥24,800
ICM	CD-310S	¥38,000
ロジテック	LCD-550	¥39,800
パナソニック	LK-RC503NZ5	¥35,800
メディアインテリジェント	MCD-450PC	¥59,800

MO

エレコム	EMO-L230	¥118,000
緑電子	UM-323D	¥119,800
エレコム	EMO-640	¥63,800
緑電子	UL-312E-S	¥67,800
Logitec	LMO-200	¥59,800
テクサ	LU-MO3+接続kit	¥69,800

MUSIC♪

対応CD-ROM
SOUND BLASTER 16 For98
ツクモ特価¥19,800

Panasonic LKRC562NM For98 (インターフェース付)
ツクモ特価¥35,800

Roland ミュージ郎55NW (Windows/DOS)
定価¥85,000
ツクモ特価 ¥73,000

X68000用 Rolandセット

SC-55mkⅡ…………¥69,000
TS-6GM1…………¥39,800
MIDI変換ケーブル……¥4,000
合計定価¥112,800
ツクモ特価¥79,800

ツクモオリジナルMIDI音源カード NEW

MusicCard For X680x0(TS-6GM1)
好評につき!期間延長特価¥24,800
音源を搭載したMIDIボード登場!これ1枚で手軽にMIDIコンピュータミュージックが楽しめます。GM規格・MT-32・CM-64等の音色配列をサポート。最大同時発音数16。「Mu-1GSお試し版」のソフト付

モニタ

IDEK MF-8615A
定価¥59,800
15インチ 98,DOS/V,Mac対応
ケーブルオプション
ツクモ特価¥52,800

三菱 RD-15DⅡ
定価¥98,000
15インチ 98,DOS/V,Mac対応
ケーブルオプション
ツクモ特価¥54,800

TX-D1732N ツクモ目玉品!!
17インチ 30〜64KHz,
ドットピッチ0.28mm
98,DOS/V,ケーブル付
ツクモ特価¥78,000

ハードディスク

98外付け

緑電子	V2-200-4F	¥35,800
緑電子	V2-340-4F	¥44,800
緑電子	V2-520-4F	¥58,800
テクサ	ES-240A	¥35,800
テクサ	ST-260PA	¥41,800
テクサ	ES-340	¥42,800
テクサ	ES-540A	¥53,800
テクサ	ST-540PA	¥68,800
エレコム	EH-340EX-SB(台数限定)	¥49,800
エレコム	EHD-500HG	¥61,800
ロジテック	SHD-B240N	¥42,000
ロジテック	LHD-B540	¥79,800

98MATE用

エレコム	EHB-340AN	¥36,800
エレコム	EHB-500AN	¥52,800
テクサ	TR-260A	¥31,000
テクサ	TR-420A	¥37,800
テクサ	TR-520A	¥48,800
ICM	INTER-270AN	¥36,800
ICM	INTER-340AN	¥49,800
緑電子	CG-EA420	¥37,800

98FELLOW用

エレコム	EHB-340BN	¥32,800
エレコム	EHB-500BN	¥49,800
テクサ	TR-260B	¥29,800
テクサ	TR-340B	¥37,800

ICM	INTER-270BN	¥35,800
ICM	INTER-340BN	¥49,800
緑電子	CG-EB420	¥34,800

98NOTE用

コニック	MI-80NB	¥17,800
コニック	MI-250NBⅡ	¥36,000
エレコム	EN-125NP	¥19,800
エレコム	EN-240NP	¥32,800
エレコム	EN-340NP	¥43,800
エレコム	EN-420NP	¥48,800
ICM	Pack NV-250	¥42,800
ICM	Pack NV-340	¥59,800
ICM	Pack NV-500	¥77,800
テクサ	TR-NE250Si	¥29,800

緑電子	BLT-N340	¥43,800
キャラベル	AV-250NRmkⅡ	¥30,800

エプソンNOTE用

コニック	MI-80EⅡ	¥17,800
コニック	MI-125EⅡ	¥28,800
コニック	MI-250EⅡ	¥36,000
コニック	MI-520EⅡ	¥71,800
エレコム	EN-125EP	¥21,800
エレコム	EN-240EP	¥34,800
エレコム	EN-340EP	¥45,800
エレコム	EN-420EP	¥49,800
エレコム	EN-500EP	¥69,800
ICM	Pack EV-250	¥39,800
ICM	Pack EV-340	¥57,000
キャラベル	AV-260UGmkⅡ	¥36,000

ツクモ特選パソコンラック 送料サービス(一部地域を除く)

※下記商品以外にもいろいろとございます。カタログ希望の方は03-3251-9911までご請求下さい。

エレコム DS-31 定価¥13,000
●天板(スチール製)
●ロック式キャスター付
●1255(H)×600(D)×650(W)
ツクモ特価¥9,500

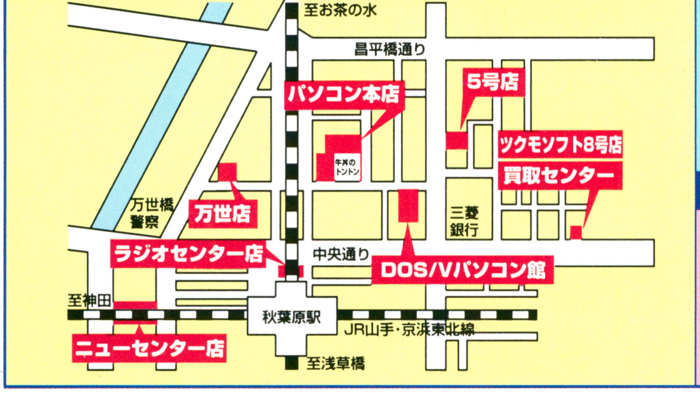
◆トレーユニット(オプション) FO-61
ツクモ特価¥3,400

シグマAPO PF-60 定価¥19,800
●棚板(木製)
●ディスプレイ棚 2段階変更可
●1260(H)×590(D)×630(W)
ツクモ特価¥9,800

シグマAPO S1-4(机のみ)
定価¥21,500
●1285(H)×650(D)×650(W)
ツクモ特価¥12,800

SG-400 イス付
定価¥32,000
(S 1-4(机)+イス)
ツクモセット特価 ¥25,800

秋葉原



名古屋



札幌



お支払い方法

あなたのご都合に合わせていろいろ選べます。

クレジット払い
月々¥3,000以上の均等払いも頭金なし。夏・冬ボーナス2回払いもOK!

カード払い
¥5,000以上
通信販売での御利用カード
ツクモグローバルカード・セントラル・ジャックス
※御本人様より電話で通信販売部へお申し込み下さい。

各種リース払い
詳しくは各店にご相談下さい。

現金書留払い
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
ツクモ通販センターBasicマガジン係

代金引き換え配達
お申し込みは電話1本でOK!
配達日の指定もできます。

銀行振込払い
事前にTELでお届け先をご連絡下さい。
三和銀行 秋葉原支店
(普) 1009939 ツクモデンキ

商品についてのお問い合わせは各店に

秋葉原
平日(営)AM10:45〜PM7:30日・祝AM10:15〜PM7:00

ツクモパソコン本店
03-3253-5599 (休)木曜日

ツクモパソコン本店Ⅱ
03-3253-4199 (休)木曜日

ツクモDOS/Vパソコン館
03-3254-3999 (休)水曜日

ツクモニューセンター店
03-3251-0987 (休)木曜日

名古屋
(営)AM10:00〜PM7:00

ツクモ名古屋1号店
052-263-1655 (休)火曜日

ツクモ名古屋2号店
052-251-3399 (休)水曜日

札幌
(営)AM10:30〜PM7:30

ツクモ札幌店
011-241-2299 (休)木曜日

DEPOツクモ2番街店
011-242-3199 (休)木曜日

★商品はお電話受け付けより、標準日数3日〜1週間でお届け致します。(一部地域を除く)
★表示価格には消費税は含まれておりません。

安いのに親切
TSUKUMO
九十九電機株式会社

SRG STAND-BY 東京店

受付時間 AM11:00～PM7:00 年中無休

TEL.03-3252-0290

メーカー公認のパソコン専門店スタンバイへ

★中古パソコン販売

※販売価格は全て送料・消費税込みです。(一部の地区を除き)
※セット商品の内容変更により多少価格が変動致します。

送料・税込みセット①



NEC PC-9801VX21 14インチモニター付

1年保証 6カ月保証 保険付

現金特価 ¥59,800

分割 月々 ¥5,400×12回

送料・税込みセット②



NEC PC-9801DX2 14インチモニター付

1年保証 6カ月保証 保険付

現金特価 ¥89,800

分割 月々 ¥8,100×12回

送料・税込みセット③



NEC PC-9801FA2 14インチモニター付

1年保証 6カ月保証 保険付

現金特価 ¥129,800

分割 月々 ¥11,700×12回

送料・税込みセット④



SHARP X68000ACE(2MB) 14インチモニター付

1年保証 6カ月保証 保険付

現金特価 ¥89,800

分割 月々 ¥8,100×12回

送料・税込みセット⑤



FUJITSU FM-TOWNS 20F 14インチモニター キーボード付

1年保証 6カ月保証 保険付

現金特価 ¥79,800

分割 月々 ¥7,200×12回

送料・税込みセット⑥



SNK NEO GEO

現金特価 ¥19,800

ゲームソフト高額買取

★7/1の買取価格につき多少変動致します。



定価:¥8,800
買取:¥4,000



定価:¥8,800
買取:¥4,000



定価:¥7,800
買取:¥3,000

まとめてお持ち頂くとさらにお得な買取りシステム実施中!

5本以上で➡ 500円
10本以上で➡1,100円
20本以上で➡2,400円
30本以上で➡3,500円
50本以上で➡6,000円
買取り合計金額UP!!

商品名	買取価格
PC-9801	
17才	¥3,200
VENUS	¥3,500
ああっ女神さま!	¥5,000
アレス王の物語	¥3,000
アローン・イン・ザ・ダーク256色	¥4,000
アローン・イン・ザ・ダーク16色	¥3,000
いけにえ 享楽の神殿	¥3,000
淫獣学園	¥3,000
Winning Post	¥3,000
エアーマネージメント2(航空王をめざせ)	¥3,000
英雄志願	¥3,000
ガオガオ2ndパンドラの森	¥3,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,000
空軍大戦略	¥3,000
クリームレモン亜美(風立ちぬ)	¥3,000
GE・TEN2	¥3,000
現代大戦略EX	¥3,000
サークルメイト	¥3,000
3×3 EYES!	¥3,000
三国志 究極版	¥8,000
将棋聖天2	¥4,000
雀豪3	¥3,000
スーパーリアル麻雀 P4	¥4,000
スカーミッシュ	¥3,000
スチームハーツ	¥3,000
スレイヤーズ	¥3,500
卒業2	¥4,500
ダークサイドオブジーン(9821)	¥3,000
チェックシックス2	¥3,000
提督の決断2	¥3,500
提督の決断2 CD付	¥4,000
天下御免	¥4,000
電撃ナース2	¥3,500
TRIGDER	¥3,000
トワイライト	¥3,000
ナイツ・オブ・スカイ	¥3,000
ネクロノミコン	¥3,500
野々村病院の人々	¥3,000
ハート・ヒート・ガールズ	¥3,000
ハーフムーンにかわるまで	¥3,500
HAMLET	¥3,000
バクタ2	¥3,000
POWER DOLLS	¥4,000
パワーダービー	¥3,000
ファーストクイーン4	¥4,000
ファーランドストーリー伝記	¥3,500
ファイナル・ブレイカー	¥3,000
ブレインバースト	¥3,000
プライベートスレイブ	¥3,000
ぷりんせすでんじゃあ	¥3,000
プリンセスメーカー2	¥4,000
麻雀でPON!	¥3,000
マイクロソフト フライトシミュレータ	¥3,000
舞夢	¥3,800
マクロス スカルリーダー	¥3,500
魔導物語 A・R・S	¥3,000
マリリンDX	¥3,000
ミラージュ2	¥3,000
メタルフォース	¥3,000
もっこりまん RPG	¥3,000
森田将棋4	¥4,000
ようこそシネマハウスへ	¥3,000
ラジカルシークエンス	¥3,000
リバーサー	¥3,000
Libido7	¥3,000
レジオナルパワー3	¥3,500
レッスルエンジェルス・スペシャル	¥3,000
枠番&馬番予想(爆勝馬券HD)	¥3,000
X680x0	
悪魔城ドラキュラ	¥3,000
あすか120% BURNING Fest	¥3,000
エトワールプリンセス	¥4,000
CARAT	¥3,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,000
コットン	¥4,000
ジオグラフシール	¥4,000
雀神クエスト	¥3,500
スーパーリアル麻雀P4	¥5,500
スーパーリアル麻雀 PART2&PART3	¥3,000
ストリートファイター2	¥4,000
卒業(パッケージ版)	¥3,500
大魔界村	¥4,000
同級生	¥3,000
ドラゴンナイト4	¥3,000
ネメシス'90改	¥3,000
VIPER-V8 twin Turbo	¥3,000
ファイナルファイト(CD付き)	¥3,000
ぷよぷよ	¥3,500
MAD STALKER	¥3,000
FM-TOWNS	
アローン・イン・ザ・ダーク	¥3,000
image2	¥3,000
インビテーション(リメイク版)	¥3,000
VASTNESS	¥3,000
ガジェット	¥4,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,000
クイーンオブデュエリスト外伝■	¥3,200
3×3 EYES	¥3,000
三国志4	¥3,000
雀妃楼	¥3,000
スーパーリアル麻雀 P4	¥4,000
スカベンジャー4	¥3,000
卒業'93	¥4,000
ダンジョンマスター2 スカルキープ	¥3,000
天下御免	¥5,000
DOR ベストセレクション 下巻	¥3,000
DOR ベストセレクション 上巻	¥3,000
ドラゴンナイト4	¥3,000
野々村病院の人々	¥3,000
BURNING Fest	¥4,000
ビューポイント	¥3,500
マッドストーカーTOWNS	¥4,000
Ms. DETECTIVE ファイル#2	¥3,000
ゆみみみっくす	¥3,000
ランス4	¥3,000
リビドー7	¥3,000
リブルラブル	¥3,000

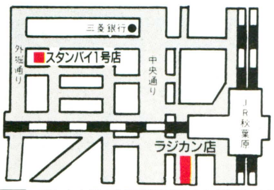
中古パソコン高額買取

★7/1の買取価格につき多少変動致します。
この他パソコンハードなら何でも買取りOK!!
●例えばCRT、プリンター本体等、セットなら更に買取りUP!!
●もちろんCRTのみ、プリンターのみ、メモリのみと単品買取りもOK!!

すぐスタンバイに送っちゃいな!

機種名	買取価格
APPLE	
2Ci 5/80HD	➡¥ 60,000
2Vi 5/80HD/CD	➡¥ 50,000
2Vx 5/160HD/CD	➡¥ 75,000
Centris610 8/230HD/CD	➡¥110,000
Centris610 8/230HD	➡¥130,000
Centris660AV 8/500HD/CD	➡¥170,000
ColorClassic 4/80HD	➡¥ 45,000
ColorClassic2 8/160HD	➡¥ 65,000
Duo210 4/80HD	➡¥ 63,000
Duo230 4/120HD	➡¥ 75,000
Duo270c 12/240HD/ExpressMODEM	➡¥200,000
LC575 8/160HD/CD	➡¥155,000
PowerBook165c 4/120HD	➡¥100,000
PowerBook180c 4/160HD	➡¥148,000
PowerMac6100/60AV 16/250HD/CD	➡¥200,000
PowerMac7100/66AV 16/500HD/CD	➡¥240,000
PowerMac8100/80AV 16/500HD/CD	➡¥360,000
Quadra610 8/230HD/CD	➡¥140,000
Quadra650 8/230HD/CD	➡¥150,000
Quadra700 4/230HD	➡¥160,000
Quadra800 8/230HD	➡¥155,000
Quadra840AV 8/230HD/CD	➡¥220,000
Quadra900 4/160HD	➡¥140,000
Quadra950 8/230HD	➡¥180,000
EPSON	
PC-386GE3	➡¥ 50,000
PC-386GS3	➡¥ 63,000
PC-386NAR2	➡¥ 75,000
PC-386NWR2	➡¥ 50,000
PC-386P2	➡¥ 50,000
PC-486GF3	➡¥ 65,000
PC-486GR3	➡¥ 90,000
PC-486HG3	➡¥140,000
PC-486HX3	➡¥165,000
PC-486NAS2	➡¥110,000
PC-486NASC2	➡¥220,000
PC-486P2	➡¥ 60,000
PC-486SE2	➡¥ 60,000
PC-486SR2	➡¥ 95,000
FUJITSU	
FM-TOWNS II/HR20	➡¥ 60,000
FM-TOWNS II/ME20	➡¥ 90,000
FM-TOWNS II/MX20	➡¥170,000
FM-TOWNS II/UR20	➡¥ 60,000
NEC	
PC-9801NS/E	➡¥ 70,000
PC-9801NS/R	➡¥115,000
PC-9801NS/T	➡¥ 85,000
PC-9801NV	➡¥ 45,000
PC-9801NX/C	➡¥210,000
PC-9801US	➡¥ 55,000
PC-9821Ae/U2	➡¥110,000
PC-9821Ap2/U2	➡¥250,000
PC-9821Ap/U2	➡¥215,000
PC-9821As2/U2	➡¥185,000
PC-9821As/U2	➡¥165,000
PC-9821Be/U7W	➡¥145,000
PC-9821Bp/U7W	➡¥200,000
PC-9821Bs/U7W	➡¥165,000
PC-9821Ce2/S2D	➡¥205,000
PC-9821Ce/S1	➡¥135,000
PC-9821Cs2/S3	➡¥265,000
PC-9821Ne	➡¥305,000
PC-9801BA2/U2	➡¥180,000
PC-9801BA/U2	➡¥110,000
PC-9801BS2/U2	➡¥120,000
PC-9801BX2/U2	➡¥ 95,000
PC-9801BX/U2	➡¥ 85,000
PC-9801ES2	➡¥ 55,000
PC-9801EX2	➡¥ 39,000
PC-9801FA/U2	➡¥ 85,000
PC-9801N	➡¥ 30,000
PC-9801NA/C	➡¥200,000
PC-9801NC	➡¥155,000
PC-9801NS/A	➡¥130,000
ROLAND	
CM-300	➡¥ 28,000
CM-500	➡¥ 33,000
CM-64	➡¥ 28,000
S-MPU/PC	➡¥ 11,000
ミュージ郎55	➡¥ 45,000
ミュージ郎 Jr.BOARD	➡¥ 5,000
ミュージ郎 Jr	➡¥ 18,000
MPU-PC98	➡¥ 5,000
SC-88	➡¥ 60,000
ミュージ郎300	➡¥ 38,000
ミュージ郎500	➡¥ 41,000
ミュージ郎88PRO	➡¥ 68,000
SHARP	
CZ-300C	➡¥148,000
CZ-500C	➡¥180,000
CZ-603C	➡¥ 50,000
CZ-604C	➡¥ 50,000
CZ-634C	➡¥ 90,000
CZ-674C	➡¥ 60,000

直接ご来店のお客さまはこちらへ



東京1号店 〒101 東京都千代田区外神田1-6-6 (松田ビル)
TEL.03-3258-8955
FAX.03-3258-8958

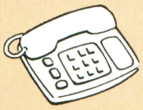
ラジカン店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 (秋葉原ラジオ会館6階)
TEL.03-3252-0290
FAX.03-3252-0292

大阪店 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2 (桝本ビル)
TEL.06-641-1971
FAX.06-643-2148

●御支払いは下記取引銀行へお願いします
東海銀行秋葉原支店 普通 546013
口座名儀:株式会社SRGスタンバイ

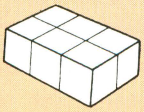
完全予約制 買取り・下取り方法

①電話で予約お申し込みください。



②宅配便などでお送りください。

箱の無いお客様には、当店から専用の箱をお送りします。



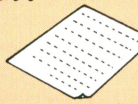
③査定額をこちらから連絡します。

*もし値段が合わないときはキャンセル料無しでお返しします。



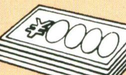
④カンタンな必要書類をお送りします。

記入後、返送して頂きます。



⑤返送書類に従い送金します。

*下取りの場合は差額をご入金頂きます。



JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

LET'S CALL (03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノヘル認定リセーラー 1 / BORLAND ホーラントセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルタスページメーカー 公認ディーラー / ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE



26% OFF

●98メイトのWindowsセット
本格的にWindowsを使いこなしたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0901)

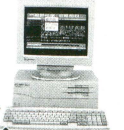
PC-9821Ap2/U2(NEC・CPU/486DX2・66MHz)…¥448,000
MF-8517(飯山電機・CRT/17"24.8~86kHz/0.28) ¥ 94,800
PC-9821A-E01(NEC・Windowsアクセラレータボード)……¥ 70,000
LHD-MA540PB(ロジテック・520MB内蔵ハードディスク) …¥ 81,800
AP34-8M(I・Oデータ・8MB増設RAMボード)…¥ 52,000
標準価格合計¥746,600▶ 現金特価¥548,000

①¥20,000×24回/ボーナス¥39,000×4回

PC-9821Ap2/U8W(NEC・CPU/486DX2・66MHz/5.6MBRAM/3.5"FDD×1×340MBHDD/Windows3.1インストール済)
標準価格¥580,000▶ 現金特価¥380,000
PC-9821An/U8W(NEC・CPU/Pentium90MHz/7.6MBRAM/3.5"FDD×1+340MBHDD/Windows3.1インストール済)
標準価格¥720,000▶ 現金特価¥518,000

NEC PERSONAL COMPUTER

98FELLOW



●98フェローのマルチメディアセット
手軽にマルチメディアを体験したい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0904)

PC-9801BX2/U2(NEC・CPU/486SX・25MHz) …¥178,000
MF-8615A(アイデクソン・CRT/15"24~69kHz) …¥ 59,800
EFB-8M(メルコ・8MB増設RAMボード)……¥ 43,000
DNB-210(メルコ・210MB内蔵ハードディスク) ……¥ 29,800
CDI-FB(メルコ・ファイルベイ用CD-ROMユニット) ¥ 29,800
WSR-E(メルコ・PCMサウンド+ウィンドウ・アクセラレータ) …¥ 29,800
WA400M(WACHI・100/200/400カウント切替マウス)…¥ 8,800

標準価格合計¥379,000▶ 現金特価¥298,000

①¥10,000×24回/ボーナス¥20,000×4回
②¥15,000×18回/ボーナス¥23,000×3回
③¥20,000×12回/ボーナス¥43,000×2回

NEC PERSONAL COMPUTER

98FELLOW



48% OFF

●98フェローのスタンダードセット
実用本位でパソコンを使いたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0905)

PC-9801BX2/U2(NEC・CPU/486SX・25MHz) …¥178,000
HRM-14(エレコム・CRT/14"24.8~35.5kHz/ピッチ.28) …¥ 69,800
PC-9801B-38(NEC・240MB内蔵ハードディスク) ………¥140,000
PS98-1003-32(NEC・日本語MS-DOS5.0A) …¥ 9,800
SPW400(WACHI-400カウントマウス) …¥ 6,800
CW-209PH(WACHI・マウス変換ケーブル) ……¥ 2,000
CT-2001(シグマ・マウスパッド) …………プレゼント

標準価格合計¥406,400▶ 現金特価¥207,800

①¥10,000×18回/ボーナス¥19,000×3回
②¥15,000×12回/ボーナス¥24,000×2回
③¥20,000×10回/ボーナス¥25,000×1回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE



27% OFF

●98メイトのWindows入門セット
ハイスペック低価格でWindowsを体験したい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0902)

PC-9821Bp/U8W(NEC・CPU/486DX2・66MHz) ¥438,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×1+340MBHDD/Windows3.1インストール済)
MF-8615A(アイデクソン・CRT/15"24~69kHz) …¥ 59,800
NE-SIM32-H4M(I・Oデータ・4MB増設SIM) ¥ 22,000
LP-1500S(EPSON・A4対応ページプリンタ) …¥148,000
PC-CA202(NEC・プリンタケーブル) ……¥ 3,000
標準価格合計¥670,800▶ 現金特価¥488,000

①¥10,000×36回/ボーナス¥40,000×6回
②¥15,000×24回/ボーナス¥51,000×4回
③¥20,000×18回/ボーナス¥66,000×3回

PC-9821Bs/U7W(NEC・CPU/486SX・33MHz/5.6MBRAM/3.5"FDD×1+170MBHDD/Windows3.1インストール済)のセットの場合
標準価格合計¥530,800▶ 現金特価¥388,000

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

PRESARIO



●コンパックの最新一体型パソコン
Windows対応アプリケーションが
プリインスートールされています!

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0907)

PRESARIO433(COMPAQ・CPU/486SX・33MHz/8MBRAM/14"CRT/200MBHDD/3.5"FDD×1/内蔵FAXモデム)

- 一太郎Ver.5 for Windows(ジャストシステム/ワープロソフト)
- Lotus ORGANIZER R1.1J(ロータス/情報ツール)
- EasyFax Lite for COMPAQ PRESARIO(エーアイソフト/通信ソフト)
- GAME PACK for COMPAQ PRESARIO(ダットジャパン/ゲーム7種)
- Microsoft Windows 3.1
- MS-DOS 6.2/Vその他ユーティリティがハードディスクにインストール済み

標準価格¥233,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×18回/ボーナス¥16,000×3回
②¥15,000×12回/ボーナス¥19,000×2回
③¥20,000×10回/ボーナス¥16,000×2回

IBM PERSONAL COMPUTER

IBM PS/V Vision



●パソコンにTVとCDコンポがついて
テレ・パソ・コンポ新登場!
超おもしろいマルチメディアパソコン

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0908)

2408-NTB(IBM・CPU/486SLC2・66MHz/8MBRAM/14"CRT/212MBHDD/3.5"FDD×1/倍速CD-ROM)

- テレビが見られる、テレビチューナー内蔵
- ビデオや家庭用ゲーム機も楽しめるAV入力端子付き
- 音楽CDが聞けるソフトウェア・プレーヤーを装備
- PhotoCDが満喫できるソフトウェア・ビューワ装備
- 電子ブック専用のタイトルも再生可能(東京乗換マップ装備)

標準価格¥378,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×24回/ボーナス¥20,000×4回
②¥15,000×18回/ボーナス¥1 ,000×3回
③¥20,000×12回/ボーナス¥31,000×2回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MULTi



28% OFF

●98マルチのWindowsセット
マルチメディア環境でご利用されたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0903)

PC-9821Ce2/S2(NEC・CPU/486SX・25MHz) ¥348,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×1/CD-ROM/15"CRT/170MBHD/Windows3.1)
PC-PR101/J110(NEC・カラーインクジェットプリンタ) ¥ 69,800
Me34-4M(I・Oデータ・4MB増設RAMボード)…¥ 28,000

標準価格合計¥445,800▶ 現金特価~~¥338,000~~

①¥10,000×24回/ボーナス¥35,000×4回
②¥15,000×18回/ボーナス¥35,000×3回
③¥20,000×12回/ボーナス¥60,000×2回

上記のセットで本体を換えた場合
PC-9821Ce2/S2D(3.5"FDD×2) ………¥338,000
PC-9821Cs2/S3(486SX・33MHz/340MHDD) ¥418,000

EPSON PERSONAL COMPUTER

UpGrade MULTI アップグレード・マルチ



●新世代マルチメディアPC

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0909)

486MU2IWM2(EPSON・CPU/486SX・33MHz/ステレオスピーカー/5.6MBRAM/3.5"FDD×2/CD-ROM/17"CRT/300MBHD/Windows3.1)

標準価格¥398,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×24回/ボーナス¥28,000×4回

●Windows快速・快適PC

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0910)

486MS2IW(EPSON・CPU/486DX2・66MHz) …¥338,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×2/CD-ROM/300MBHD/Windows3.1)
HRM-17E(エレコム・CRT/17"24~65kHz/0.26) …¥138,000

標準価格¥476,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×24回/ボーナス¥40,000×4回

EPSON PERSONAL COMPUTER

UpGrade MULTI NOTE アップグレード・マルチノート



●お手軽カラーノートパソコン
ノートでマルチメディアしたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0911)

486NAUX2HW(EPSON・CPU/486SX・33MHz/5.6MBRAM/9.5"STNカラーLCD/3.5"FDD×2/240MBHD/Windows3.1)
標準価格合計¥368,000▶ 現金特価¥282,000

①¥10,000×24回/ボーナス¥22,000×4回
②¥20,000×12回/ボーナス¥35,000×2回

▶ORIGINAL SET(ご注文番号/A-0912)

486NAUD2JW(EPSON・CPU/486DX4・75MHz/5.6MBRAM/9.5"TFTカラーLCD/3.5"FDD×2/320MBHD/Windows3.1)
標準価格合計¥658,000▶ 現金特価¥502,000

①¥10,000×48回/ボーナス¥21,000×8回
②¥20,000×24回/ボーナス¥25,000×4回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証
（※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。）
② 中古パソコンの1年間保証（※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!）
③ 初期不良交換期間3ヶ月（※新品商品に限らせていただきます。）
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!（土曜・日曜・祭日もOK!!）
⑥ 夜間配達もOK!!（※PM6:00～PM8:00の間 ※一部地域は除きます。）

便利でお得な支払いシステム

1 翌月一括払い手数料無料（ご利用下さい。）
2 業界No.1の低金利!!
3 月々の支払いは￥1,000より
4 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
5 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
6 カレッジクレジット
7 ステップアップクレジット
8 ボーナスだけで10回払いOK!!
9 現金一括支払いOK!!
10 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要になります。10万円まで900円）

（※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。）

NEC 8/8～9/7



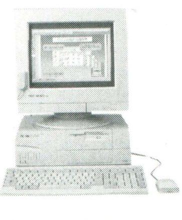
（計算できる手軽なソフト）限定20本
アシストカルク（98シリーズ、3.5"）
定価￥9,700▶特価**￥3,500**



⊙リムーバブル（カートリッジ式HD）
KERNEL
● RM105L（N）98セット
定価￥89,000▶特価**￥69,000**

注目!! 一括払い手数料（金利）無料（平成6年9月末/10月末/11月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC PC-9800シリーズ （送料￥2,000）



① PC-9801BX2/U2＋CU-14PD ……定価￥267,800▶特価**￥151,800**
② PC-9801BX2/M2＋CU-14PD ……定価￥281,800▶特価**￥166,800**
③ PC-9801BS2/U2＋CU-14PD ……定価￥327,800▶特価**￥197,800**
④ PC-9801BA2/U2＋CU-14PD ……定価￥427,800▶特価**￥268,000**
⑤ PC-9821As2/U2＋CU-14PD ……定価￥417,800▶特価**￥247,000**
⑥ PC-9821As2/M2＋CU-14PD ……定価￥431,800▶特価**￥270,000**
⑦ PC-9821As2/U7W＋CU-14PD……定価￥507,800▶特価**￥283,000**
⑧ PC-9821As2/U8W＋CU-14PD……定価￥547,800▶特価**￥306,000**
⑨ PC-9821Ap2/U2＋CU-14PD……定価￥537,800▶特価**￥323,000**
⑩ PC-9821Ap2/U8W＋CU-14PD……定価￥669,800▶特価**￥377,000**
⑪ PC-9821Ap2/C9W＋CU-14PD……定価￥789,800▶特価**￥457,000**
⑫ PC-9821Ap2/C9T＋CU-14PD……定価￥889,800▶特価**￥518,000**
⑬ PC-9821An/U2＋CU-14PD……定価￥679,800▶特価**￥441,000**
⑭ PC-9821An/U8W＋CU-14PD……定価￥809,800▶特価**￥536,000**
⑮ PC-9821Bs/U7W＋CU-14PD……定価￥387,800▶特価**￥228,000**
⑯ PC-9821Bp/U7W＋CU-14PD……定価￥487,800▶特価**￥280,000**
⑰ PC-9821Bp/U8W＋CU-14PD……定価￥527,800▶特価**￥318,000**
⑱ PC-9821Bf/U8W＋CU-14PD……定価￥689,800▶特価**￥390,000**
⑲ PC-9821Ce2/S1……定価￥298,000▶特価**￥188,000**
⑳ PC-9821Ce2/S2……定価￥348,000▶特価**￥238,000**
㉑ PC-9821Ce2/S2D……定価￥363,000▶特価**￥248,000**
㉒ PC-9821Cs2/S2……定価￥428,000▶特価**￥291,000**
㉓ PC-9821Cs2/S3……定価￥468,000▶特価**￥318,000**

EPSON PC-486シリーズ （送料￥2,000）





● PC-486FE2＋CU-14PD……定価￥217,800▶特価**￥126,000**
● PC-486FR2＋CU-14PD……定価￥237,800▶特価**￥141,000**
● PC-486FS2＋CU-14PD……定価￥287,800▶特価**￥177,000**
● PC-486MR2＋CU-14PD……定価￥267,800▶特価**￥162,000**
● PC-486MR2GW＋CU-14PD……定価￥337,800▶特価**￥218,000**
● PC-486MS2＋CU-14PD……定価￥347,800▶特価**￥221,000**
● PC-486MS2IW＋CU-14PD……定価￥427,800▶特価**￥280,000**
● PC-486HG2＋CU-14PD……定価￥317,800▶特価**￥202,000**
● PC-486HG3＋CU-14PD……定価￥342,800▶特価**￥214,000**
● PC-486HX2＋CU-14PD……定価￥357,800▶特価**￥230,000**
● PC-486HX3＋CU-14PD……定価￥382,800▶特価**￥244,000**
● PC-486HX3JW＋CU-14PD……定価￥567,800▶特価**￥378,000**
● PC-486HA2＋CU-14PD……定価￥457,800▶特価**￥306,000**
● PC-486HA3JW＋CU-14PD……定価￥617,800▶特価**￥425,000**
● 486MU2GW（CRTなし）……定価￥278,000▶特価**￥205,000**
● 486MU2GWM（14"CRT付）……定価￥338,000▶特価**￥248,000**
● 486MU2IWM2（17"CRT付）……定価￥398,000▶特価**￥293,000**

■98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

● CU-14SD（シャープ）（0.28、3モード）……定価￥99,800に変更の場合￥6,000
● DX-15N（MAG）（15"、0.28マルチスキャン）……定価￥88,000に変更の場合￥15,000
● RD-15DII（三菱）（0.28マルチスキャン）……定価￥110,000に変更の場合￥25,000
● RD-17Y（三菱）（17"、0.28マルチスキャン）……定価￥170,000に変更の場合￥69,000
● PC-KD1511（NEC）（0.28）……定価￥118,000に変更の場合￥17,000
● PC-KD1522（NEC）……定価￥99,800に変更の場合￥37,000
● PC-KM153（NEC）（15"、0.28マルチスキャン）……定価￥110,000に変更の場合￥29,000
● PC-KM152（NEC）（15"、0.28マルチスキャン）……定価￥138,000に変更の場合￥50,000
● PC-KM172（NEC）（17"、0.28マルチスキャン）……定価￥198,000に変更の場合￥99,000
● PC-TD151（NEC）（0.31、TV付）……定価￥108,000に変更の場合￥43,000
● PC-TV455（NEC）（0.31、チューナー付）……定価￥147,000に変更の場合￥43,000
● CR-4500（エプソン）（0.26マルチスキャン）……定価￥59,800に変更の場合￥22,000
● LCM-17（ロジテック）（17"、0.26マルチスキャン）……定価￥128,000に変更の場合￥47,000
● LS-2617FNII（ICM）（17"、0.26マルチスキャン）……定価￥119,800に変更の場合￥55,000
● ACM-217（αデータ）（17"、0.28マルチスキャン）……定価￥128,000に変更の場合￥45,000
● ACM-317（αデータ）（17"、0.26トリニトロン管）……定価￥148,000に変更の場合￥66,000
● MF-8615A（IDEK）（0.28マルチスキャン）……特別価格￥59,800に変更の場合￥22,000
● MF-8517（IDEK）（17"、0.28マルチスキャン）……特別価格￥94,800に変更の場合￥54,000
● MF-8617（IDEK）（17"、0.26マルチスキャン）……特別価格￥104,800に変更の場合￥64,000

を加算して下さい。

NOTE（ディスケット5枚サービス） （送料￥1,000）

NEC



● PC-9801NS/A……定価￥248,000▶特価**￥165,000**
● PC-9801NS/A340……定価￥398,000▶特価**￥285,000**
● PC-9801NL/R120A……定価￥328,000▶特価**￥228,000**
● PC-9821Ne……定価￥588,000▶特価**￥359,000**
● PC-9821Ne340/W……定価￥768,000▶特価**￥499,000**
● PC-9801NX/C……定価￥438,000▶特価**￥259,000**

EPSON



● PC-486NAS2HT……定価￥248,000▶特価**￥185,000**
● PC-486NASX2……定価￥328,000▶特価**￥181,000**
● PC-486NASC2……定価￥448,000▶特価**￥289,000**
● 486NAU2……定価￥238,000▶特価**￥175,000**
● 486NAUX2……定価￥298,000▶特価**￥218,000**
● 486NAUX2HW……定価￥368,000▶特価**￥269,000**
● 486NAUC2……定価￥458,000▶特価**￥336,000**
● 486NAUD2JW……定価￥658,000▶特価**￥480,000**

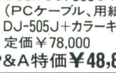
今月の特選品



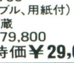
■アルファデータ
⊙ACM-217
● 17"、0.28、マルチスキャン
● PC-98、DOS/V、MAC対応
定価￥128,000
P&A特価**￥77,000**



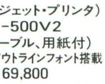
■EPSON
⊙PC-486NASX2
● i486™ SX/25M
● STNカラー液晶 ● 2FDD
定価￥328,000
P&A特価**￥181,000**



■HP
⊙Desk Jet 505J Plus
（PCケーブル、用紙付）
● DJ-505J＋カラーキット
定価￥78,000
P&A特価**￥48,800**



■エプソン
（カラー熱転写プリンタ）
⊙AP-700
（PCケーブル、用紙付）
● ASF内蔵
定価￥79,800
P&A特価**￥29,000**



■エプソン
（マッハジェット・プリンタ）
⊙MJ-500V2
（PCケーブル、用紙付）
● 和文 アウトラインフォント搭載
定価￥69,800
P&A特価**￥39,800**



■キヤノン
⊙LBP-B406GII
（EP-KSIIトナー付）
● B4対応、600DPI
● 拡大・縮小機能
定価￥304,000
P&A特価**￥170,000**



■NEC
（カラードットプリンタ）
⊙PC-PR201/63A
● 漢字65字/秒 ● アウトラインフォント内蔵（明朝、ゴジック）
定価￥158,000
P&A特価**￥69,800**



■緑電子
⊙BLT-N340
● 98Note内蔵（340M/12ms）
● SOS搭載
定価￥118,000
P&A特価**￥43,300**

プリンターセット ケーブル・用紙付 （送料￥1,000）

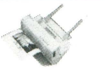


■BJ-10V Lite
（PCケーブル、用紙付）
定価￥69,800
P&A超特価**￥29,800**



カラーバブルジェット
■BJC-820J（A3対応、カラー）
定価￥218,000
P&A特価**￥152,800**

■NEC



（カラーインクジェットプリンタ）
⊙PC-PR101/J110
（PCケーブル、用紙付）
定価￥69,800
P&A特価**￥47,800**

■EPSON



（マッハ・ジェットカラー）
⊙MJ-700V2C
（PCケーブル、用紙付）
定価￥99,800
P&A特価**￥76,800**

■キヤノン



（BJカラープリンタ）
⊙BJC-600J
（PCケーブル、用紙付）
定価￥120,000
P&A特価**￥76,800**

■NEC
● PC-PR201/63……定価￥125,000▶特価￥59,800
● PC-PR201/87LA……定価￥248,000▶特価￥163,000
● PC-PR201/65LA……定価￥148,000▶特価￥99,000
● PC-PR201/65……定価￥115,000▶特価￥78,000
● PC-PR201/40……定価￥59,800▶特価￥41,000
● PC-PR101/TN103R……定価￥74,800▶特価￥51,000
● PC-PR101/T165R……定価￥94,800▶特価￥66,500
● PC-PR201/T180……定価￥145,000▶特価￥99,500
● PC-PR1000E/4W……定価￥138,000▶特価￥88,000
● PC-PR1000E/4……定価￥148,000▶特価￥68,800
● PC-PR1000/4R……定価￥178,000▶特価￥106,000
● PC-PR2000/4R……定価￥298,000▶特価￥175,000

■エプソン
● MJ-400……定価￥49,800▶特価￥30,800
● MJ-500V2……定価￥69,800▶特価￥39,800
● MJ-1010……定価￥79,800▶特価￥57,800
● MJ-1000V2……定価￥99,800▶特価￥66,800
● AP-700……定価￥79,800▶特価￥29,000
● AP-1000V2……定価￥69,800▶特価￥45,000
● VP-2061PC……定価￥130,000▶特価￥72,000
● VP-1100……定価￥79,800▶特価￥46,000
● LP-1000……定価￥99,800▶特価￥75,000
● LP-1500S……定価￥148,000▶特価￥89,800
● LP-8000SE……定価￥248,000▶特価￥178,000
● LP-8000S……定価￥298,000▶特価￥205,000

■スター
● JR-200CL……定価￥134,000▶特価￥59,000
● JT-100CL……定価￥59,800▶特価￥40,800
● JT-144CL……定価￥79,800▶特価￥54,000

■キヤノン
● BJ-220JC……定価￥98,000▶特価￥56,500
● BJ-220JS……定価￥128,000▶特価￥74,500
● BJ-330J（I/F付）……定価￥120,000▶特価￥89,800
● BJ-15V・Pro……定価￥72,800▶特価￥38,200
● LBP-A404G2……定価￥148,000▶特価￥98,000
● LBP-B406EII（トナー付）……定価￥264,000▶特価￥166,000
● LBP-B406GII（〃）……定価￥304,000▶特価￥170,000
● LBP-A309GII……定価￥348,000▶特価￥245,000
● LBP-A304EII（トナー付）……定価￥314,000▶特価￥202,000
● LBP-A304GII（〃）……定価￥384,000▶特価￥222,000

周辺機器コーナー （送料￥1,000）

◆パワーアップ・キット（NEC/EPSON） ●処理速度を1.5～1.7倍にアップ

■メルコ
● HRX-C12TY（DX、RX、EX）……特価￥23,700
● HRX-C12Q（DX、RX、EX、UX、VX）……特価￥30,500
● HRX-12WY（〃）……特価￥14,300
● HDA-20W（DA/RA）……特価￥19,800
● HDA-C20W（〃）……特価￥27,800
● HFA-16Q（FA、H98model80、GF）……特価￥79,800
● HBX-20T（BX）……特価￥79,800

■アイオデータ
● PK-Cx486SRX2（FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2）……特価￥24,800
● PK-A486/87DW4-L（DA/RA21）……特価￥47,700
● PK-VF486/87SW2-L（VE/VF）……特価￥29,900
● PK-X486S50（RX/DX/UX/EX/VX）……特価￥28,400
● PK-Cx486DRX2（DA/RA/RL/GS）……特価￥16,500
● PK-EP486D-L（S/V/G/GS）……特価￥13,700

● GT-6500WIN2（エプソン）……特価￥73,000
● GT-8000WIN（〃）……特価￥108,000
● GT-9000WIN（〃）……特価￥163,000
● GT-1000（エプソン）……特価￥57,500
● IX-4015（キヤノン）……特価￥98,000
● SI-51（98用I/Fキット）……特価￥38,500
● HS-40CLH＋HS-BD（オムロン）……特価￥45,500
● HS-20G-BD（オムロン）……特価￥27,800
● HS-7RII（オムロン）……特価￥27,900
● HS-10RII（〃）……特価￥34,900
● HS-10R AQUEL（オムロン）……特価￥38,500
● Power Window 928IILB（カノープス・ウィンドウアクセラレータ）……特価￥59,500
● Power Window 928GLB（〃）……特価￥41,600
● Power Window 801G（〃）……特価￥23,500
● 928G-1M（928G、928GLB用拡張VRAM）……特価￥13,600
● GA-1024AL（I/Oデータ・ウィンドウアクセラレータ）特価￥24,200
● GA-1280AL（〃）特価￥33,000
● WAB-1000（メルコ・ウィンドウアクセラレータ）……特価￥15,700
● WAP-2000（〃）……特価￥23,500
● WAP-4000（メルコ・ウィンドウアクセラレータ）……特価￥31,400

● WSR-G（メルコ・ウィンドウアクセラレータ）……特価￥27,500
● WSR-E（〃）……特価￥23,800
● WAB-EP（メルコ・SE/SR用ウィンドウアクセラレータ）……特価￥15,700
● CDO-EY（メルコ専用CD-ROM）……特価￥23,700
● CDBOX-SB（98Note用マルチメディアBox）……特価￥64,800
● NMB-G（98Note用マルチメディアBox）……特価￥51,700
● DXY-1350（ローランド）……特価￥143,000
● DXY-1250（〃）……特価￥114,000
● ミュージ郎55NW（ローランド）……特価￥68,400
● ミュージ郎88pro（〃）……特価￥117,000
● SC-55MkII（ローランド）……特価￥57,000
● AG-103（KORG・MIDI音源セット）……特価￥51,400
● AG-503（〃）……特価￥67,200
● AG-10（KORG・MIDI音源）……特価￥38,700
● 05R/W（〃）……特価￥54,500
● NE-AP128K（I/O・Ap2、As2用セカンドキャッシュ）特価￥17,900
● NE-BP128K（I/O・Bp、BA2用セカンドキャッシュ）特価￥16,400
● ANE-331（ノート用I/O拡張BOX、3スロット）……特価￥54,500
● ANE-431（〃 4スロット）……特価￥58,000
● Bay501（ファイルベイ用5インチドライブ）……特価￥17,000

モデム&FAXモデム （送料￥1,000）



〈インテグラン〉
● XJ2144（カード型モデム）……特価￥44,800
● XJ124FM（カード型モデム）……特価￥28,800
● MP1414F（FAXモデム・ポケット型）……特価￥31,000

〈サン電子〉
● MS144AVF（FAXモデム・ボックス型）……特価￥30,000

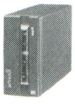
〈アイワ〉
● PV-AF24V5（FAXモデム・ボックス型）……特価￥22,500
● PV-PF144（FAXモデム・ポケット型）……特価￥32,000
● PV-AF144V5（FAXモデム・ボックス型）……特価￥36,000

〈オムロン〉
● MD-96XT10V（FAXモデム・ボックス型）特価￥30,000
● MD-96FL10V（FAXモデム・ポケット型）特価￥30,000
● MD-144XT10V（FAXモデム・ボックス型）特価￥35,000

〈マイクロコア〉
● MC14400FX（W）（FAXモデム・ボックス型）特価￥33,000



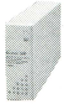
■R&D(拡張スロット用HD)
●98マルチ・SASI、SCSI、IDE内蔵本体OK! ●17ms/128K
⊙CARD-240(240MB)
定価¥69,800▶特価¥39,800
⊙CARD-350(350MB)
定価¥89,800▶特価¥49,800



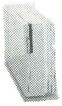
■NOVAⅡ(緑電子)
⊙V2-200-4F
定価¥79,800
特価¥38,800
⊙V2-340-4F
定価¥118,000
特価¥43,300



■緑電子
⊙V-340
●SCSI/SCSI-2
●340MB/15ms
定価¥99,800
P&A特価¥41,000



■日本テクサ
⊙ES-340
●13ms/64K
定価¥94,800
P&A特価
¥41,000



■日本テクサ
⊙ST-540PA
●FAST-SCSIⅡ
定価¥138,000
P&A特価
¥67,800

■C・リサーチ
⊙CRC-IDE340B
●FEL内蔵(14ms/64K)
定価¥92,000▶P&A特価¥29,800
⊙CRC-IDE340A
●MAT内蔵(14ms/64K)
定価¥95,000▶P&A特価¥29,800

ハードディスク (送料¥1,000)

テクサ
- ES-240A……定価¥69,800▶特価¥35,000
- 540A……定価¥129,800▶特価¥53,300
- ST-260PA……定価¥84,800▶特価¥40,500
- 340PA……定価¥104,800▶特価¥45,500
- TR-260B(FEL内蔵)……定価¥47,800▶特価¥33,000
- 340B(〃)……定価¥59,800▶特価¥36,800
- 520B(〃)……定価¥99,800▶特価¥55,000
- TR-260A(MAT内蔵)……定価¥49,800▶特価¥33,500
- 340A(〃)……定価¥61,800▶特価¥37,400
- 520A(〃)……定価¥101,800▶特価¥56,000
- TR-NE200Si(Note内蔵)……定価¥54,800▶特価¥24,500
- 250Si(〃)……定価¥65,800▶特価¥29,800
- 340Si(〃)……定価¥89,800▶特価¥43,300

緑電子
- V2-520-4F……定価¥138,000▶特価¥56,600
- V2-200-5F(SCSI-Ⅱ)……定価¥79,800▶特価¥55,800
- V2-340-5F(〃)……定価¥108,000▶特価¥66,000
- V2-520-5F(〃)……定価¥138,000▶特価¥84,000
- V-240(SCSI-Ⅱ)……定価¥79,800▶特価¥35,800
- 340(〃)……定価¥99,800▶特価¥41,000
- 540(〃)……定価¥139,800▶特価¥53,300
- BLT-N260(NS/E以降内蔵)……定価¥69,800▶特価¥29,800
- N340(〃)……定価¥118,000▶特価¥43,300
- N520(〃)……定価¥138,000▶特価¥56,800
- MDC-55NSA(98 Note用 SCSI I/F)……定価¥19,800▶特価¥15,500
- MDC-554NA(Note用 SCSI I/F)……定価¥24,800▶特価¥18,800

ICM
- ND-340BP……定価¥84,800▶特価¥64,000
- 540BP……定価¥118,000▶特価¥89,200
- SG-340DB……定価¥79,800▶特価¥55,000
- 540DB……定価¥118,000▶特価¥78,000
- INTER-270BN(FEL内蔵)……定価¥47,800▶特価¥33,500
- 270BN/W(〃)……定価¥57,800▶特価¥40,500
- 340BN (〃)……定価¥63,800▶特価¥44,800
- 340BN/W(〃)……定価¥73,800▶特価¥51,800
- 540BN (〃)……定価¥93,800▶特価¥65,600
- 540BN/W(〃)定価¥103,800▶特価¥72,600
- 270AN(MATE内蔵)定価¥49,800▶特価¥34,800
- 270AN/W(〃)定価¥59,800▶特価¥41,800
- 340AN (〃)定価¥65,800▶特価¥46,000
- 340AN/W(〃)定価¥75,800▶特価¥53,000
- 540AN (〃)定価¥95,800▶特価¥67,000
- 540AN/W(〃)定価¥105,800▶特価¥74,000
- Pack NV-120/EV-120……定価¥45,000▶特価¥29,000
- NV-250/EV-250……定価¥59,000▶特価¥38,000
- NV-340/EV-340……定価¥85,000▶特価¥54,300
- NV-500/EV-500……定価¥115,000▶特価¥73,300
- Pack NV-250W……定価¥69,000▶特価¥44,000
- NV-340W……定価¥95,000▶特価¥60,600
- NV-500W……定価¥125,000▶特価¥79,800

ロジテック
- SHD-B240N……定価¥59,800▶特価¥41,200
- B340N……定価¥69,800▶特価¥49,000
- LHD-B540……定価¥138,000▶特価¥85,000
- LHD-BH270……定価¥64,800▶特価¥46,800
- BH340……定価¥79,800▶特価¥55,800
- BH540……定価¥158,000▶特価¥109,800
- LHD-NB250……定価¥78,000▶特価¥54,000
- NB340……定価¥98,000▶特価¥67,800
- NB520……定価¥118,000▶特価¥81,800
- LHD-FE270KA(FEL内蔵)定価¥46,800▶特価¥32,500
- FE340KA(〃)定価¥54,800▶特価¥36,800
- FE540KB(〃)定価¥79,800▶特価¥55,800
- LHD-MA240PA(MAT内蔵)定価¥59,800▶特価¥33,800
- MA340PA(〃)定価¥56,800▶特価¥37,800
- MA540PB(〃)定価¥81,800▶特価¥57,500
- LHD-NS130J(NS/E以降内蔵)定価¥44,800▶特価¥28,800
- NS260(〃)定価¥58,800▶特価¥33,300
- NS340(〃)定価¥72,000▶特価¥46,800
- NS520(〃)定価¥98,800▶特価¥69,800
- LHD-EN130(AR/AS内蔵)……定価¥49,800▶特価¥30,500
- EN260(〃)……定価¥59,800▶特価¥36,800
- EN340(〃)……定価¥73,000▶特価¥49,000
- EN520(〃)……定価¥99,800▶特価¥69,800

C・リサーチ
- CRC-IDE340B(FEL内蔵)……定価¥92,000▶特価¥29,800
- CRC-IDE340A(MAT内蔵)……定価¥95,000▶特価¥29,800

メルコ
- DNA-420(MAT内蔵)……定価¥52,000▶特価¥34,800
- 540(〃)……定価¥72,000▶特価¥48,000
- DNB-210(FEL内蔵)……定価¥29,800▶特価¥23,000
- 420(〃)……定価¥49,800▶特価¥33,200
- 540(〃)……定価¥69,800▶特価¥46,500
- DNN-250(98Note内蔵)……定価¥48,000▶特価¥29,800
- 340(〃)……定価¥62,000▶特価¥41,500
- 500(〃)……定価¥92,000▶特価¥68,500
- DEN-250(AS/SE内蔵)……定価¥49,800▶特価¥38,700
- 340(〃)……定価¥64,000▶特価¥49,800
- 500(〃)……定価¥94,000▶特価¥73,000

MO&CD-ROM (送料¥1,000)

MO
- UL-312E-S(緑電子)……特価¥62,000
- MO-120S(ICM)……特価¥88,000
- MO-230S(〃)……特価¥110,000
- LMO-340(ロジテック)……特価¥85,000
- LMO-400(〃)……特価¥110,000

CD-ROM
- CXA-301S(緑電子)……特価¥25,500
- CXA-450S(〃)……特価¥59,400
- CD-310S(ICM)……特価¥33,800
- CD-450N(〃)……特価¥63,600
- CD-600S(〃)……特価¥68,600
- LCD-550(ロジテック)……特価¥38,800

RAMディスク (下記以外の機種はTEL下さい。) (送料¥700)

■メルコ
- EAC-4M(Ap2/As2)……特価¥24,000
- -8M(〃)……特価¥41,300
- EMF-4M (Ap2/As2/Af 新MULTI) 特価¥17,700
- 8M 特価¥35,500
- 16M 特価¥71,000
- EFB-4M (Bp/Bs/Be/新FELLOW) 特価¥16,600
- 8M 特価¥32,500
- 16M 特価¥64,200
- EXB-4M (Bp/Bs/Be/新FELLOW) 特価¥19,600
- 8M 特価¥37,000
- 16M 特価¥69,600
- EAB-4000Y(FEL/MAT)……特価¥22,100
- 8000Y(〃)……特価¥39,300
- 12MY(〃)……特価¥56,000
- ESE-4M(Ce2、Cs2)……特価¥23,900
- 8M(〃)……特価¥44,100
- 16M(〃)……特価¥84,300
- E21-4000Y(MULTI)……特価¥21,700
- ECE-4000Y(Ce)……特価¥21,700
- EDA-4000Y(DA)……特価¥23,800
- 8000Y(〃)……特価¥38,800
- EDS-4000S(DS)……特価¥23,200
- EDX-4000S(DX)……特価¥28,100
- EFA-4000Y(FA)……特価¥22,100
- 8000Y(〃)……特価¥39,300
- EFS-4000Y(FS)……特価¥23,800
- EMJ-2000S……特価¥19,300
- 4000S……特価¥27,100
- 8000S……特価¥42,700
- ENA-4000Y(NA)……特価¥18,200
- 8000Y(〃)……特価¥34,000
- ENE-4000C(NE、NS/A) 特価¥20,500
- 8000C(〃) 特価¥38,000
- 12MC(〃) 特価¥55,000
- ENR-4000T(NS/R、NL/R) 特価¥20,500
- ENR-8000T(NS/R、NL/R) 特価¥38,000
- ENT-6000Y(NS/T)……特価¥26,100
- ENX-8000T(NX/C)……特価¥35,800
- ERB-4000S(386/486)……特価¥29,600
- ERD-4000(SE/SR)……特価¥27,800
- ERX-3000(EX/RX)……特価¥19,300
- RCD-4000S(NOTE)……特価¥20,300
- 8000S(〃)……特価¥38,900
- XMB-1000T……特価¥6,000
- XMC-2000T……特価¥10,400
- XRB-1000S(エプソンPC)……特価¥6,300
- 2000S(〃)……特価¥10,200
- 4000S(〃)……特価¥18,700
- XRH-8000(HG/HX)……特価¥32,500
- XRE-4000S(AR/AS)……特価¥22,300
- 4000AS(As)……特価¥21,300

■I/Oデータ
- AP34-4M(Ap2/As2)……特価¥24,100
- 8M(〃)……特価¥41,800
- 16M(〃)……特価¥81,000
- AF34-8M(Af)……特価¥46,500
- NE-SIM36-H4M (Ap2/As2 Af 新MULTI) 特価¥17,700
- H8M 特価¥34,500
- H16M 特価¥68,700
- NE-SIM32-H4M (Bp/Bs/Be/新FELLOW) 特価¥16,200
- H8M 特価¥30,800
- H16M 特価¥60,700
- 98NTⅡ-4M(NOTE)……特価¥21,400
- 8M(〃)……特価¥41,100
- BA34-4M(FEL/MAT)……特価¥22,400
- 8M(〃)……特価¥39,300
- 12M(〃)……特価¥57,700
- EP-NTB-4MS(N BOOK)……特価¥19,400
- EP-RB7D-4MS(386/486)……特価¥28,700
- 8MS(〃)……特価¥44,600
- EP-RB01-4M(SR/SE/P)……特価¥30,200
- EP-RB01-8M(SR/SE/P)……特価¥47,200
- EP-SIM-2MT(386/486)……特価¥11,000
- 4MT(〃)……特価¥19,000
- EP-SIM32-8M(HX/HG)……特価¥32,500
- EP-SIMn-4ME(AR/AS)……特価¥22,400
- FS34-4MS(FS/FX)……特価¥21,200
- 8MS(〃)……特価¥37,000
- MC34-4M(Ce)……特価¥21,500
- Me34-4M(新MULTI)……特価¥22,400
- 8M(〃)……特価¥39,300
- 16M(〃)……特価¥77,000
- ML34-4M(MULTI)……特価¥20,800
- Ne34A-4M(Ne、NS/A)……特価¥20,000
- 8M(〃)……特価¥36,900
- 12M(〃)……特価¥52,100
- 16M(NS/A)……特価¥68,000
- NL34-4M(NL/R)……特価¥19,400
- 8M(〃)……特価¥36,100
- NR34X-4M(NS/R)……特価¥20,300
- 8M(〃)……特価¥37,900
- NT34-2MT(NS/T)……特価¥11,600
- 6MT( )……特価¥26,800
- NX34-8M(NX/C)……特価¥36,800
- 12M(〃)……特価¥52,100
- PC34R-8M……特価¥42,800
- 12M……特価¥57,800
- PIO-DA134-4MS(DA)……特価¥19,900
- 8MS(〃)……特価¥36,800
- 12MS(〃)……特価¥53,800
- PIO-DS134-4MS(DS)……特価¥20,000
- PIO-DX134S-4MS(DX)……特価¥26,000
- PIO-EX134S-2MT……特価¥12,700
- 4MT……特価¥20,600
- PIO-RA34-3MS(RA)……特価¥18,800
- PIO-RX34-3MS(RX)……特価¥18,200
- PIO-SIM61-2MS……特価¥10,400

外付FDD (送料¥1,000)

■C・リサーチ
- CRC-FD3.5SS (3.5"×1)……特価¥13,500
- FD3.5WS (3.5"×2)……特価¥23,000
- FD3.5SH (3.5"×1、自動)……特価¥18,000
- FD3.5WH (3.5"×2、自動)……特価¥26,500
- FD5SS (5"×1)……特価¥21,500
- FD5WS (5"×2)……特価¥32,500
- FD5SH (5"×1、自動)……特価¥25,000
- FD5WH (5"×2、自動)……特価¥36,800
- FD3.5ST (3モード、3.5"×1)……特価¥15,800
- FD3.5WT (3モード、3.5"×2)……特価¥25,800
- FDCB(BX/BA用FDD I/Fボード)……特価¥7,500

■アルファデータ
- AD-F35SG (3.5"×1、ソフト切換)……特価¥12,800
- F35SA (3.5"×1、自動)……特価¥19,000
- F35WG (3.5"×2、ソフト切換)……特価¥21,000
- F35WA (3.5"×2自動)……特価¥26,500
- F51SR (5"×1、ソフト切換)……特価¥19,800
- F51WR (5"×2、ソフト切換)……特価¥29,800
- F51WA (5"×2自動)……特価¥39,000
- F50FA (FA/FS/FX内蔵自動)……特価¥21,500
- F35TF (3モード・Mateスロット用)……特価¥16,800
- F35SR (3モード、3.5"×1)……特価¥14,800
- F35WR (3モード、3.5"×2)……特価¥23,800
- F1M(BX/BA用FDD I/Fボード)……特価¥7,500
- F1MA(As2/Ap2用FDD I/Fボード)特価¥7,500

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間:AM10:00~PM7:00
日・祭:AM10:00~PM6:00
☎03-3651-0148(代)
FAX.03-3651-0141 MAC/DOS Vフロア☎03-3655-4454
●定休日/毎週水曜日

●お近くの方はお立寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

24時間プッシュホン価格情報☎03-3655-0821

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

今月の特価品

ZAURUS



①PI-4000
定価¥75,000▶
特価TEL下さい。
②PI-4000FX
(FAXモデム CE-FM3付)
定価¥91,000▶特価TEL下さい。

①PI-3000(単品)
……定価¥65,000▶特価¥42,800
②NEC9800シリーズと接続の場合
●PI-3000+Hyper HAL-CATCH(HHC-982)
(定価¥18,000)(ケーブル、ソフト付)
定価¥83,000▶特価¥55,800
③液晶ペンコム+RAMカード(2.5倍にアップ)
●PI-3000+RAM CARD(256KB)
……定価¥93,000▶特価¥55,800

数値データプロセッサー(インテル) (送料¥1,000)

- JBOX-80287XL……特価¥14,500
- JBOX-80387SX……特価¥12,800
- JBOX-80387DX……特価¥12,800
- JBOX-80487SX……特価¥52,800
- JBOX-DX2ODP50・特価¥37,600
- JBOX-DX2ODP66・特価¥55,300
- JBOX-DX2ODPR50・特価¥37,600
- JBOX-DX2ODPR66・特価¥55,300

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット(SNE)(送料¥700)

〔FM音源ボード〕
①PC-9801-86(NEC)……定価¥25,000▶特価¥20,000
②LITTLE ORCHESTRA-FELLOW……定価¥16,800▶特価¥11,000
③ 〃 MATE……定価¥22,800▶特価¥15,000
④SOUND ORCHESTRA-MATE……定価¥29,800▶特価¥19,500
⑤MULTI MEDIA ORCHESTRA……定価¥59,800▶特価¥39,000
⑥AD-FS2(FELLOW、MATE-Bシリーズ用、PCM出力+FM+FDI/Fボード)……定価¥19,800▶特価¥14,800
⑦SRB-G(メルコ、PCM+FM)……定価¥18,000▶特価¥14,400
〔ノート用FM音源〕
①NOTE ORCHESTRA LITTLE-1……定価¥26,800▶特価¥17,500
② 〃 LITTLE-2……定価¥29,800▶特価¥19,500
③NOTE ORCHESTRA SOUND-1……定価¥35,800▶特価¥23,500
④ 〃 SOUND-2……定価¥38,800▶特価¥25,500
〔アンプ付スピーカーユニット〕
①SOUND PLANNER-MSP-2G/W……定価¥9,800▶特価¥6,500
②SC-C55(AIWA、5W×2)……定価¥8,000▶特価¥6,500
★Sound Blaster 16/98……定価¥24,800▶特価¥18,500
★SB-WB/J(MIDI音源チップ)……定価¥29,800▶特価¥21,000
★SB-YM/J(FM音源チップ)……定価¥4,800▶特価¥4,400
★SBCD16EV/98(マルチメディアキット)……特価¥50,900
★SB-ADSP/J(シグナルプロセッシングチップ)……特価¥9,500
★SB-VA/J(音声認識ソフト)……特価¥6,600
★SBS300(ステレオスピーカー)……特価¥9,800

ソフトウェア (送料¥700)

〈ワープロ&統合ソフト〉
- 一太郎 Ver.5 for Windows (キャンペーン)……特価¥22,300
- 一太郎 Ver.5 (キャンペーン)……特価¥22,300
- 一太郎 Office (キャンペーン)……特価¥31,300
- Newオーロラエース……特価¥4,200
- アシストレター……特価¥6,500
- MS Word for windows 5.0……特価¥39,300
- WX-WORD for WINDOWS(キャンペーン)特価¥10,700
- Super Office……特価¥66,400
- MS-WORKS 3.1……特価¥19,600
- MS-OFFICE 1.5J……特価¥49,800

〈データベース〉
- 五郎 Ver.1 キャンペーン……特価¥24,500
- アシストカード for WIN……特価¥15,000
- 知子の情報 Ver.4.0……特価¥14,300
- 桐 Ver.5.0……特価¥60,000

〈表計算〉
- アシストカルク……特価¥6,500
- 三四郎 Ver.1.1 R1.1……特価¥26,100
- Lotus 1-2-3 R2.4J(DOS)……特価¥41,300
- Lotus 1-2-3 R4J(windows)……特価¥40,600
- MS-EXCEL for windows 5.0J……特価¥38,600

〈グラフィック〉
- アシストアート……特価¥6,500
- マルチペイント……特価¥10,800
- アシストアートペイントマスター……特価¥11,000
- 花子 Ver.3.0……特価¥46,500
- CANDY 5……特価¥49,600

〈OS・言語〉
- MS-DOS5.0A 基本機能セット(NEC)……特価¥6,900
- MS-DOS5.0A 拡張機能セット(NEC)……特価¥6,600
- (EPSON)MS-DOS 5.0A基本機能セット特価¥10,200
- (EPSON)MS-WINDOWS Ver.3.1……特価¥15,800
- MS-WINDOWS Ver.3.1(マイクロソフト)……特価¥13,800
- MS-WINDOWS Ver.3.1(NEC)……特価¥16,300
- MS-VISUAL BASIC for Windows……特価¥28,000
- TURBO C++2nd Editon……特価¥14,300

〈通信〉
- CCT98 WINキャンペーン版……特価¥11,200
- まいとーく Ver.2.1……特価¥17,800
- まいとーく for windows Ver.1.2……特価¥18,600

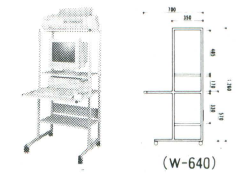
〈エディター・ユーティリティー〉
- VZ Editor V.1.6……特価¥7,800
- Disk XⅡ Ver.3.1……特価¥8,500
- 全略ハードディスク殿 Ver.2.5B……特価¥11,700
- オーシャノグラフィーⅡ……特価¥17,500
- エコノロジーⅡ……特価¥21,800
- ノストラダムス 98……特価¥21,800
- ザ・ノートン・ユーティリティーズ Ver.6.5……特価¥17,900
- NEWTON-98 Ver.2.0……特価¥7,500
- Flex Edit……特価¥10,200

〈業務用〉
- 弥生かんたん帳簿2……特価¥31,800
- 弥生会計 3……特価¥48,000
- PCA会計2 PRO……特価¥166,000
- かんたん経理……特価¥22,300

〈その他〉
- てきぱきマム4(家計簿)……特価¥7,200
- ハイパー家計簿 Ver.3.1……特価¥7,200
- ハイパー住所録 Ver.3.1……特価¥9,500
- WXⅡ+ Ver.2.7……特価¥6,800
- WXⅡ win Ver.2.11……特価¥5,100

P&A特選パソコンラック&OAチェアー (消費税込み)(送料無料、離島を除く)

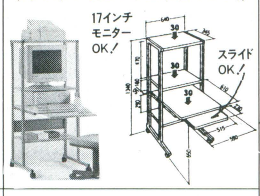
①3段¥8,240
②4段¥9,785



(W-640)

※全機種→キャスター付
※上から2番目棚板移動可能(4段)
※3段の場合、上から2番目の棚板は付いておりません。
※フレーム色:ホワイト

③4段¥12,875
(持ち帰り可能ですご来店下さい。)



※上下2分割式/スライドマウステーブル、中棚板は2段階に可動します。
※フレーム色:グレー

①¥9,270
●布張り(ダークグレー)
●ガスシリンダー



②¥11,330
●布張り(ダークグレー)
●ガスシリンダー
●肘付

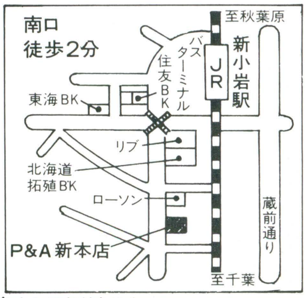


〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.5	4.4	4.9	7.8

回数	24	36	48	60	72
手数料	10.4	14.4	18.9	24.4	31.8



●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利//
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK//
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK//
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK//
⑨ 現金一括支払いOK//
⑩ 商品到着払いOK// (代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

24時間プッシュホン価格情報
☎03-3655-0821

SHARP 超特価でご奉仕//

X68030/X68000XVI Compactセット (送料¥2,000・消費税別)(クレジット表:送料・消費税込み)

① X68030

● CZ-500C(B)
● CZ-607D-TN
(0.31mm、チューナー付)
定価¥497,800
P&A超特価 ¥299,000

12回	27,200	24回	14,300	36回	9,900	48回	7,800	60回	6,500

② X68000XVI Compact

● CZ-674C-H
● CZ-607D-TN
(0.31mm、チューナー付)
定価¥397,800
P&A超特価 ¥144,000

12回	13,200	24回	6,900	36回	4,800	48回	3,700	60回	3,100

■本体の変更 ※①の本体を
① CZ-510C(定価¥488,000)に変更の場合 ¥99,000
② CZ-300C(定価¥388,000)に変更の場合 ¥29,000
③ CZ-310C(定価¥478,000)に変更の場合 ¥94,000
加算して下さい。

■モニターの変更 ※①、②のモニターを
① CZ-608D………………に変更の場合 ¥ 3,000
② CZ-615D(チューナー付)に変更の場合 ¥56,000
③ CZ-621D(B)…………に変更の場合 ¥64,000
加算して下さい。

今が買いどき// (送料¥1,000・消費税別)

X68000 XVI Compact 本体(単品)
⊙CZ-674C
定価¥298,000
P&A超特価
¥85,000

カラーイメージスキャナ 限定

● JX-325X
定価¥190,000
特価¥79,800

カラーイメージユニット
● CZ-6VT1-BK 限定

定価¥69,800
特価¥52,500

X68000/68030用 メモリボード (送料¥700・消費税別)

■I/Oデータ
● SH-5BE4-8M(30用)…………特価¥39,500
● SH-6BE1-1ME(600C用)……特価¥10,200
● PIO-6BE1-AE(ACE/PRO/PROII用)·特価¥10,200
● PIO-6BE2-2ME(拡張スロット用)特価¥21,000
● PIO-6BE4-4ME(〃)特価¥35,300

■シャープ
● CZ-5BE4(30用)……………特価¥39,800
● CZ-5ME4(5BE4用増設)……特価¥36,500
● CZ-6BE2A(XVI用)…………特価¥38,900
● CZ-6BE2B(XVI、674C増設)··特価¥37,500
● CZ-6BE2D(674C用)…………特価¥20,500

周辺機器コーナー (送料¥1,000・消費税別)

カラーイメージジェット
● IO-735X-B ··定価¥248,000▶特価¥128,000

ビデオスキャナー
● CZ-6VS1···定価¥178,000▶特価¥135,000

FDD(5インチ×2基)
● CZ-6FD5·定価¥99,800▶P&A超特価¥49,800

光磁気ディスク(X68000用)
● CS-M120(コパル)(ケーブル、ターミネータ付)
……………定価¥178,000▶特価¥93,000

プリンター(ケーブル、用紙付)
● MJ-500V2 (エプソン)…………特価¥44,300
● MJ-1000V2 (〃)…………特価¥64,300
● MJ-700V2C(〃)…………特価¥78,300
● BJ-220JC (キヤノン)……特価¥58,000
● BJ-10V Lite (〃)……特価¥31,300
● BJ-15V PRO (〃)……特価¥39,700
● LBP-A404GII(〃)……特価¥99,500
● BJC-600J (〃)……特価¥78,300
● JET505J PLUS(YHP)……特価¥50,300

● CZ-6BV1·····定価¥ 21,000▶特価¥15,900
● CZ-8NM3····定価¥ 9,800▶特価¥ 7,200
● SH-6BF1·····定価¥ 49,800▶特価¥36,500
● CZ-6BP1·····定価¥ 79,800▶特価¥57,000
● CZ-6BS1·····定価¥ 29,800▶特価¥21,500
● CZ-8NJ2·····定価¥ 23,800▶特価¥13,800
● CZ-6CS1(674C用)定価¥ 12,000▶特価¥ 8,900
● CZ-6CR1(RGBケーブル)定価¥4,500▶特価¥3,600
● CZ6CT1(テレビコントロール)
……………定価¥ 5,500▶特価¥ 4,400
● CZ-6BP2·····定価¥45,800▶特価¥33,300
● CZ-5MP1(X68030用)定価¥54,800▶特価¥42,000

■システムサコムボード (送料¥700・消費税別)

● SX-68MII(MIDI)
····定価¥19,800▶特価¥13,500
● SX-68SC(SCSI)
····定価¥26,800▶特価¥17,500

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

〈インテグラン〉
● MP1414F(FAXモデム・ポケット型)···特価¥31,000
〈アイワ〉
● PV-AF24V5 (FAXモデム・ボックス型)·特価¥22,500
● PV-PF144 (FAXモデム・ポケット型)·特価¥32,000
● PV-AF144V5 (FAXモデム・ボックス型)·特価¥36,000
〈オムロン〉
● MD-96XT10V (FAXモデム・ボックス型)·特価¥30,000
● MD-144XT10V(FAXモデム・ボックス型)·特価¥35,000
〈サン電子〉
● MS144AVF(FAXモデム・ボックス型)·特価¥30,000
〈マイクロコア〉
● MC14400FXW(FAXモデム・ボックス型)·特価¥33,000

MO&CD-ROM (送料¥1,000)

■CS-M120(コパル)
光磁気ディスク(X68000用)
●ケーブル、ターミネータ付
¥178,000
特価¥93,000

■LMO-FMX330TS
(ロジテック)●ケーブル付
¥168,000
特価¥97,000

MO (ケーブル別売)
● UL-312E-S(緑電子)…………特価¥62,000
● MO-120S(ICM)……………特価¥88,000
● MO-230S(〃)……………特価¥110,000
● LMO-340(ロジテック)………特価¥85,000
● LMO-400(〃)………特価¥110,000

CD-ROM
● CXA-301S(緑電子)…………特価¥25,500
● CXA-450S(〃)…………特価¥59,400
● CD-310S(ICM)……………特価¥33,800
● CD-450N(〃)……………特価¥63,600
● CD-600S(〃)……………特価¥68,600
● LCD-550(ロジテック)………特価¥38,800

東京システムリサーチ製 X SIMM

(X SIMM VI) (送料¥700・消費税別)
⊙XVIシリーズ専用SIMM増設式メモリボード
● X SIM VI (634C用)……定価¥16,500➡特価¥13,600
● X SIM VIc(674C用)……定価¥16,500➡特価¥13,600
増設SIMMメモリ(72PIN)
● 4MB(70ns)…………………定価¥13,500
● 8MB(70ns)…………………特価¥29,000
● 4MB(60ns、24MHz以上用)···特価¥17,000
● 8MB(60ns、24MHz以上用)···特価¥31,000

● 6MB(70ns、メーカー純正品)···特価¥31,000
(X SIMM 10) ⊙SIMM増設式 メモリボード
● X SIMM 10····定価¥18,000➡特価¥15,700
増設SIMMメモリ ● 1MB×2 ·····特価¥ 9,000
● 4MB×2 ·····特価¥30,000
● 10MB例 X SIMM 10+1MB×2+4MB×2····¥57,700

X68000/68030専用ハードディスク (送料¥1,000・消費税別)

外付

■ロジテック
⊙SHD-B240N-FMX(ケーブル付)(240MB、14ms、64K)
…………特価¥45,000
⊙SHD-B340N-FMX(ケーブル付)(340MB、12ms、128K)
…………特価¥52,000

■富士通
⊙HD-M260(モッキンバード)(14ms、256K)····特価¥39,800
⊙HD-K520(モッキンバード)(12ms、240K)····特価¥69,800

■ジェフ
⊙GF-270(270MB、12ms、128KB)…………特価¥59,000
⊙GF-540(540MB、12ms、128KB)…………特価¥69,800

内蔵

CZ-500C/300C専用
● CZ-5H08(80MB/23ms)··定価¥ 98,000▶特価¥71,800
● CZ-5H16(160MB/18ms)·定価¥135,000▶特価¥99,500

高額買取り(新品もOK)格安販売

中古パソコンはP&Aにおまかせ!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用
買取り電話 ▶03-3651-1884
下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………1年間保証付

● 下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。
(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
● 買取の場合……現品が着き次第、3日以内に高価買取金額を連絡し、振込み又は書留でお送り致します。
● 近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。即金にて¥5,000,000までお支払いさせていただきます。

今月の限定品

NEC

● PC-9801DX/U2
● 専用モニター付
特価¥110,000

TOWNS (新品同様)

● TOWNSII HR20
● FMT-DP533
● キーボード付
特価¥148,000

EPSON

● PC-286VJ
● 専用モニター付
特価¥55,000

SHARP

● CZ-500C
特価¥198,000

中古大処分セール

NEC/エプソン
● BA2/U2………………¥188,000
● 9801VM2……………¥ 40,000
● 9801RA5……………¥ 80,000
(4MRAM、システムマニュアルなし)
● 9801UV11……………¥ 50,000
● 9801EX2……………¥ 85,000
● 9801RX2……………¥ 70,000
● 486GF2………………¥ 85,000
● 486GE2………………¥ 65,000

富士通
● HR20+DP533+KB101A··¥128,000
● CX20+DP535+KB101A··¥ 98,000
● UX20+KB101A…………¥ 88,000
● 20F+DP533+101A……¥ 78,000
● MX2B+DP8311…………¥298,000
(340HD、8MRAM付)
● マーティー………………¥ 39,800

SHARP
● CZ-500C+専用モニター……¥228,000
● CZ-623C+専用モニター……¥110,000
● CZ-653C+専用モニター……¥ 82,000
● CZ-600C+専用モニター……¥ 72,000
● CZ-644C+専用モニター……¥188,000
● CZ-602C+専用モニター……¥ 80,000

周辺コーナー
● VP-130(エプソン)…………¥13,000
● AP-900(〃)…………¥24,000
● NM-9400(NEC)…………¥10,000
● 101/T165(〃)…………¥24,000
● BJ-130J(キヤノン)………¥12,000
● TX-24CL(スター)…………¥10,000
● IO-735X (シャープ)………¥60,000
● CZ-8NS1(〃)…………¥40,000
● FM-PR204B(富士通)………¥20,000
● LHD-FM100E(ロジテック)……¥17,000
(TOWNS用 HD 100MB)
● イメージライタII…………¥ 5,000
● スタイルライタ(アップル)……¥12,000

● 最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
● 買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
● 価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
● 掲載の商品の価格には、消費税は含まれておりません。
● 現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

X68000用ソフトコーナー (送料¥700・消費税別)

◆Z's STAFF PRO68K Ver.3.0(ツァイト)·定価¥58,000▶特価¥37,500
◆Z's TRIPHONYデジタルクラフト(ツァイト)·定価¥39,800▶特価¥27,000
◆マジックパレット(ミュージカルプラン)……定価¥19,800▶特価¥14,200
◆たーみのる2(SPS)……………定価¥17,800▶特価¥13,000
◆サイクロン EXPRESSα68……………定価¥98,000▶特価¥69,000
◆Video PC for X680X0(マイクロウェアシステムズ)·定価¥58,000▶特価¥46,400
◆X WINDOWS V.11.5(マイクロウェアシステムズ)定価¥30,000▶特価¥25,500
◆Double Book IN(計測技研)………定価¥12,800▶特価¥ 9,600
◆OS-9/X68030 V.2.4.5(マイクロウェアシステムズ)···定価¥25,000▶特価¥19,900
◆C&Professional Pack V3.2(マイクロウェアジャパン)··定価¥80,000▶特価¥57,800
◆マチエール Ver.2.0 ……………定価¥39,800▶特価¥28,800
◆F-Calc for X68K……………定価¥14,800▶特価¥11,000
◆CZ-214MSD SOUND PRO68K………定価¥15,800▶特価¥11,300
◆CZ-215MSD Sampling PRO68K………定価¥17,800▶特価¥12,500
◆CZ-225BSV Multiword Ver.2.0………定価¥32,000▶特価¥23,000
◆CZ-227BS TOP財務会計 PRO-68K·定価¥200,000▶特価¥154,000
◆CZ-243BSD CYBERNOTE PRO68K··定価¥19,800▶特価¥15,000
◆CZ-247MSD MUSIC PRO68K〔MIDI〕···定価¥28,800▶特価¥20,500
◆CZ-249GSD CANVAS PRO68K………定価¥29,800▶特価¥22,000
◆CZ-251BSD Hyper word ……………定価¥39,800▶特価¥29,400
◆CZ-253BSD CARD PRO68K Ver.2.0 ··定価¥29,800▶特価¥22,700
◆CZ-257CSD Communication PRO68K Ver.2.0 ····定価¥19,800▶特価¥15,300
◆CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver.2.0定価¥28,800▶特価¥21,200
◆CZ-263GWD Easypaint SX-68K……定価¥12,800▶特価¥ 9,800
◆CZ-264GWD Easydraw SX-68K……定価¥19,800▶特価¥15,300
◆CZ-265HSD New Print Shop Ver.2.0 ··定価¥20,000▶特価¥15,400
◆CZ-266BSD Press Conductor PRO68K ····定価¥28,800▶特価¥22,000
◆CZ-267BSD CHART PRO68K…………定価¥38,000▶特価¥29,800
◆CZ-271BWD EG-Word…………………定価¥59,800▶特価¥44,900
◆CZ-272CWD Communication SX68K···定価¥19,800▶特価¥14,500
◆CZ-274MWD MUSIC SX-68K …………定価¥38,000▶特価¥29,300
◆CZ-275MWD SOUND SX68K …………定価¥15,800▶特価¥11,500
◆CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver.2.4 …………定価¥35,800▶特価¥25,600
◆CZ-286BSD BUSINESS PRO68K ····定価¥28,000▶特価¥20,500
◆CZ-288LWD開発キット(workroom)……定価¥39,800▶特価¥29,700
◆CZ-289TWD開発キット用ツール集………定価¥12,800▶特価¥ 9,600
◆CZ-290TWD SX-WINDOWディスクアクセサリー集 ····定価¥14,800▶特価¥11,500
◆CZ-295LSD C-Compiler PRO68K Ver.2.1 NEW KIT定価¥44,800▶特価¥32,500
◆CZ-296S S/SSC SX-WINDOWS Ver.3.1 ····定価¥22,800▶特価¥17,600

★ゲームソフト25%OFF// (一部ソフト除く)

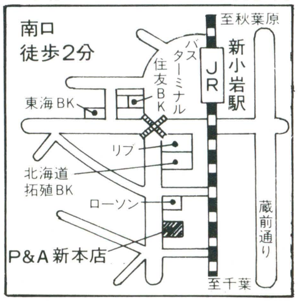
通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
● 商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
〔クレジットでお申し込みの方〕
● 電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社まで返送下さい。● 現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。● 1回~84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。
〔銀行振込でお申し込みの方〕
● 銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.5	4.4	4.9	7.8	10.4	14.4	18.9	24.4	31.8



※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
● 営業時間:AM10:00~PM7:00 日・祭:AM10:00~PM6:00
☎03-3651-0148(代)
● 定休日/毎週水曜日 FAX.03-3651-0141 MAC/DOS Vフロア ☎03-3655-4454

● 価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫を確認下さい。● 本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

パソコンを使って一歩進んだ生活を！

マルチメディア・ホーム・コンピューティング大計画 Part 1

特集

フルカラー・プリント環境を手に入れよう！



あなたのパソコンは，何人で使っていますか？たぶん，多くの人が“自分１人で…”と答えると思います。でも，パソコンがどんどん使いやすくなっている今，１人だけで使っているのはもったいない話ですね。自分だけの予算では買えないソフトや周辺機器も，“家族みんなで使う”ということなら，1ランク上の製品を購入することもできるはず。

今月からはじまる，この特集を家族みんなに見せて，一歩進んだホーム・コンピューティングに挑戦してください！



家族みんなで使えるカラー・プリンタ

マルチメディア・ホーム・コンピューティングの第1弾は，急激に安く，そして品質があがりはじめた“フルカラー・プリンタ”を紹介しましょう。カラー・プリンタの中でも，とくに注目したいのが“インク・ジェット・プリンタ”と“ビデオ・プリンタ”です。

現在プリンタの主流を占めるインク・ジェット・プリンタは，これまでのモノクロ印刷から一歩進んで“カラー印刷”に対応しはじめました。

インク・ジェットの最大の特徴である“美しさ”“ランニング・コストの安さ”はそのままに，フルカラー印刷を実現しています。しかも，その価格は定価で10万円を切る機種も登場するほどです。

このカラー・プリンタを使うことにより，今までディスプレイの中だけで表現されていたフルカラーの世界を，印刷して広く活用することができます。ハガキ印刷からラベル作り，写真をコラージュしたオリジナル・アルバム作りなどなど，家族みんなで使えるたくさんの利用方法があるでしょう。

ビデオ・プリンタにも注目！

もう一つの“ビデオ・プリンタ”は，ビデオ信号を使って印刷する，今もっとも注目したい周辺機器です。

簡単な使いみちとしては，テレビに接続して好きな場面を印刷する，ということがあります。ビデオ・プリンタ自体は昔からあったのですが，モノクロで何10万円もしたりと，実用レベルではありませんでした。

しかし，技術の進歩によりカラー化，低価格化が進んでいます。今年に入ると，各メーカーから新製品がぞくぞくと発表され，“フルカラーで定価5万円台”という製品も発売されました。

このビデオ・プリンタを，「テレビ画面を印刷するだけのもの」と見てはいけません。ビデオカメラと組み合わせれば，自分で撮ってきた映像をプリント・アウトすることもできます。ハガキに印刷すればオリジナルの暑中見舞いや年賀状も作れますし，シールに印刷すればビデオテープのラベル作りも簡単にできます。

また，スキャン・コンバータを使えば，パソコンにも対応します。パソコンと組み合わせることで，その可能性は無限に広がるでしょう。

この特集では，前半に製品紹介を，後半ではその活用例を紹介します。フルカラー・プリント環境を使って，ぜひあなたの家庭でマルチメディア・コンピューティングに挑戦してください！

特集
CONTENTS

製品紹介

使いかた実例



写真にも迫る高精細印刷が可能なフルカラー・プリンタ

■問い合わせ先
マッハジェットカラー・インフォメーション
☎0424-99-7111

MJ-700V2C

EPSON

価格99,800円

720dpiのインク・ジェット方式を採用

エプソンから新発売された『MJ-700V2C』は,10万円を切る低価格で"フルカラー720dpi"という,写真に迫る高画質を実現しています。

MJ-700V2Cに使われている新開発のカラーインクは,紙への浸透性と速乾性に優れていることがポイントです。このインクと専用紙の組み合わせにより,インク・ジェット方式の最大の難点だった"ドットのにじみ"という問題を解消し,これまででは考えられなかった720dpiという超高密度印字を可能にしています。

MJ-700V2Cのインク・カートリッジは,3色カラーと黒色インクの二つを使います。これまでの機種では,黒色表現するのに3色カラーを混合させる方法がありました。しかし,最近ではMJ-700V2Cのように,ほとんどのカラー・プリンタが黒色インクを別に持つようになってきているようです。これにより,いっそう鮮やかな印刷が可能になりました。

インク・ジェット・プリンタの欠点は,ページ・プリンタとちがって1行ずつ印刷していくことがあります。そのため,ラインの境目にムラが目立つことがありました。これを解決したのが新技術『精密駆動マイクロ・ウィーブ機能』です。具体的には,紙送り間隔を小さくすることによって印刷ラインを重ね,何度も同じ行を印刷して行間に表れる印刷縞をなくすという方式です。

パーソナル・ユースにおすすめ

MJ-700V2Cには,98やDOS/Vパソコン用の"パラレル・インターフェース"とMacintosh用の"シリアル・インターフェース"がそれぞれ標準で用意されています。

また,Windows用,Macintosh用のプリンタ・ドライバも標準添付されており,DOS,Windows,Macintoshと機種や環境を選ばず使用できます。

MJ-700V2Cは,フルカラー利用のみが優れているわけではありません。プリンタ制御規格『ESC/P V2』を搭載することにより,イメージ・データの印刷の高速化を実現しています。印字速度も113文字/秒(全角文字)と,非常に高速なのが特徴です。

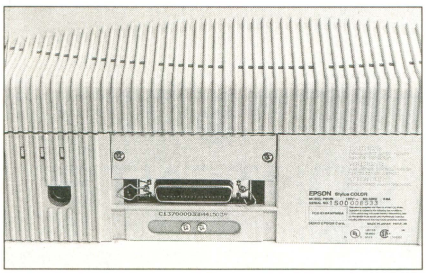
他にも,A4用紙ならば100枚,ハガキならば30枚まで自動的に給紙することができる"オートシート・フィーダ"を標準装備しています。これを使うことにより,大量印刷を効率よく行なうことが可能です。

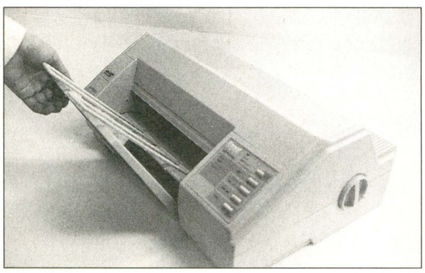
また,インク・ジェット方式ならではの低ランニング・コストにより,モノクロA4ならば約1.8円/枚,カラーA4でも約11円/枚しかかかりません。

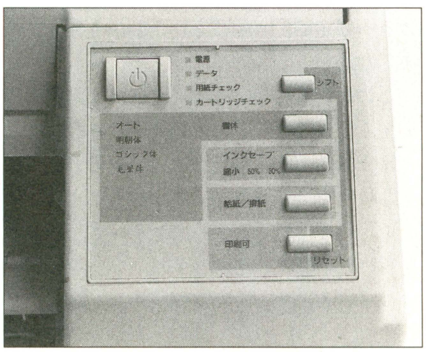
10万円を切る価格とその優れた性能から,ホームユースのフルカラー・プリンタとしておすすめの1台といえるでしょう。

■MJ-700V2C主な仕様

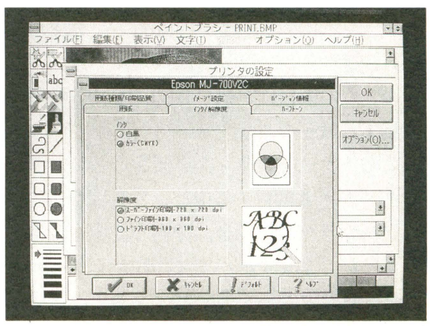
解像度	720dpi(スーパー・ファイン専用紙使用時)
印字速度	毎秒113文字
最大用紙サイズ	A4
プリンタ・モード	ESC/P V2,ESC/Pスーパー,PC-PR201エミュレーション


▲MJ-700V2Cの背面パネル。各種インターフェース,スロットが見える

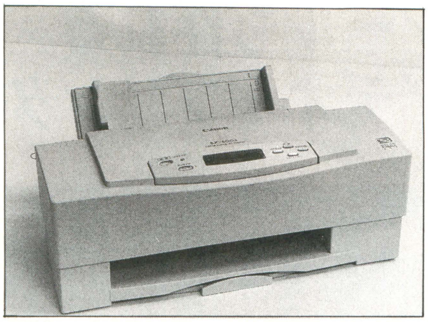

▲ふだん使用しないときは,給排紙トレイをコンパクトに収納することが可能



▲操作パネル。内蔵フォント3書体の切り換えや,インクセーブ機能などの設定ができる



▲Windows用ドライバの設定画面。スーパー・ファイン用紙を使用することにより,720dpiという超高解像度を実現する



人気のBJシリーズに低価格カラー・プリンタが登場!

BJC-600J

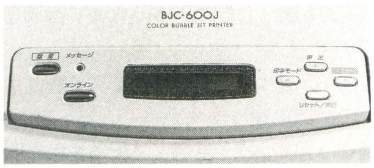
Canon 価格120,000円

■問い合わせ先
キヤノン販売㈱
☎03-3455-9544

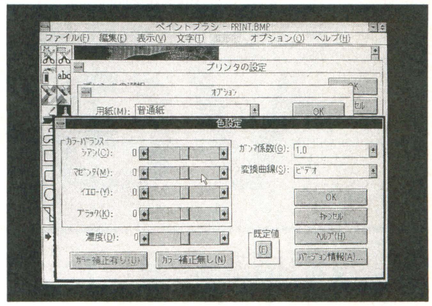
このBJC-600Jの特徴は，何といってもそのすばらしいデザインにあるでしょう。幅はパソコン本体と同じくらいですが，奥行253mm／高さ184mmという，みごとな省スペースを実現しているのが特徴です。また，印字コストのパフォーマンスも非常によく，モノクロA4で約2円／枚，カラーA4でも約4円／枚という，驚くべき低コストを実現しています。

インク・カートリッジは，カラー3色と黒色インクの合わせて4色がそれぞれ独立していて，どのインクも無駄なく使えるような設計です。たとえば，赤を多く使う印刷でも，赤いインクのみを補充するだけでいいので，経済性はバツグンといえます。

キヤノン独自のインク・ジェット技術である“バブルジェット方式”により，360dpiの印字解像度を実現しており，カラー／モノクロ両方の印字で優れた性能を発揮します。また，いろいろな種類の用紙に対応しており，普通紙をはじめ，専用光沢紙，OHPシートなどに印刷することができます。ドライバも標準添付されていて，Windows環境で使うには最適のカラー・プリンタといえるでしょう。



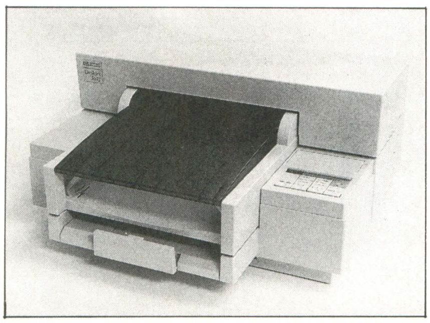
▲シンプルな操作パネル。全体的にすっきりとしたデザインである



▲Windowsのドライバーでカラー・バランスを調節することができる。ただし，自分の思った色に調整するにはかなりの熟練が必要かも

■BJC-600J主な仕様

解像度	360dpi
印字速度	毎秒113文字
最大用紙サイズ	A4
プリンタ・モード	ESC／P，PC-PRエミュレーション



最大解像度600dpiの印字性能を持つフルカラー・プリンタ

HP DeskJet 560J

YHP 価格98,000円

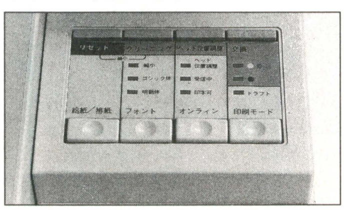
■問い合わせ先
横河・ヒューレット・パッカード㈱
☎03-3335-8333

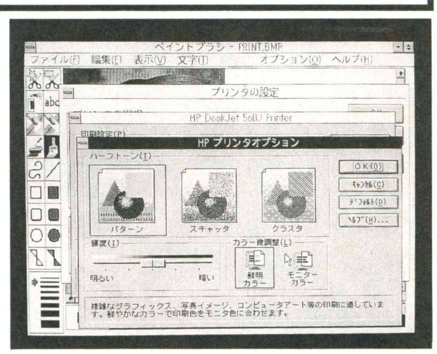
非常にどっしりとした印象を受けるこのHP DeskJet 560Jは，実際には意外なほど収納性がよいのが特徴です。他機種では使用時に組み立てるようになっている給排紙トレイの面積も，はじめから本体部分に含まれており，使用時にこれ以上の面積が必要とならないよう設計されています。

給排紙の機構も優れており，本体に組み込まれている給紙トレイ，排紙トレイにはA4用紙100枚まで用紙のストックをしておくことができます。また，連続印刷の紙をすぐに重ねずに，印刷が終わるたびに排紙トレイに落とすなど，インクの乾燥時間を考えた工夫はポイントが高いでしょう。

インクは，カラー3色と黒色インクの二つのカートリッジにわかれています。カートリッジはヘッドと一体型になっており，コスト的には少々割高になるようです。しかし，これによりこまめにヘッドを交換することで，つねに良好な印刷環境を維持できるでしょう。

さまざまな環境で使う可能性のある人，そして，耐久性や信頼性に重点を置く人に，おすすめの製品です。


▲さまざまな設定が可能な操作パネル



▲Windows用のドライバーで細かい調整が可能

■HP DeskJet 560J主な仕様

解像度	300dpi（モノクロ印刷時600×300dpi）
印字速度	毎秒110文字
最大用紙サイズ	A4
プリンタ・モード	ESC／P＋カラーモード



オリジナル・シールも作れる フルカラー・ビデオ・プリンタ

■問い合わせ先
㈱カシオ計算機
☎03-3347-4811

VG-100 Print joy

CASIO

価格55,000円

普及価格を実現したビデオ・プリンタ

“ビデオ・プリンタ”という製品を知っていますか? ビデオやレーザーディスク,家庭用テレビゲームなどの画面を,テレビに映るそのままの状態で印刷できるプリンタのことです。そんな便利なビデオ・プリンタですが,“価格が高い”という欠点があり,それほど普及はしていませんでした。

しかし,定価55,000円と驚くべき低価格で発売されたのが,このカシオのビデオ・プリンタ『VG-100』(愛称“プリントジョイ”)です。安いからといっても,その性能は確かです。新開発の『ポイント拡散型溶融熱転写方式』の採用により,VG-100はこの価格で高精細・高画質なカラー印刷を実現しています。

とても簡単な操作がうれしい

それでは,実際にVG-100を使ってみましょう。接続は簡単で,ACアダプタを接続して,ビデオやテレビなどからの映像出力をビデオIN端子に,ビデオOUT端子からTVモニタのビデオ入力に接続すれば完了です。

本体にはたくさんのボタンがありますが,主要なボタンはつぎの四つだけです。

●メモリボタン ●画面切り替えボタン
●TV画面ボタン ●印刷ボタン

画面をプリントするための流れは,つぎのようになります。

①TV画面を表示して,プリントしたい画面を呼びだす

②プリント・アウトしたい画面を,メモリボタンで記憶する

③画面切り替えボタンを押して記憶された画面を確認し,プリント・ボタンを押す

これだけの作業で,きれいなプリント・アウトができてしまうのです。

さまざまな使いかたがある!

このVG-100は,ただ単純にTV画面をプリント・アウトするだけではありません。

いろいろなパターンでのカラー印刷に対応しているので,メモリされた画面の中から印刷したい部分を指定してプリント・アウトしたり,1枚の印刷用紙に分割して印刷することができます。逆に,一つの画面を,複数の印刷用紙に大きく印刷することも可能です。

また,専用用紙には標準紙の他に,八分割印刷用のシールやVHSビデオテープ用のラベルテープなどがあり,使いかたによってはいろいろと楽しめそうです。熱転写方式による印刷は,長期保存をしても画質の劣化が少ないので,保存テープのラベル印刷にも向いているのではないでしょうか。

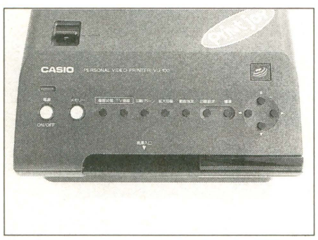
他にも,画面の色調や明るさを調節することも可能です。印刷設定ボタンを押すことにより,先ほどあげたさまざまな印刷パターンの選択の他に,実際に画面を見ながら色合いや明るさ,シャープネスなどの画質の調整を行なうことが可能になっています。

オプションの“スキャン・コンバータ”を使用することにより,パソコンの画面もフルカラーで印刷することができます。フォト・レタッチで加工したデータをシールにしたりと,パソコンの活用範囲も広まります。

VG-100は,ホビー用に,また実務にも幅広い使いかたが考えられるでしょう。まさに,ホームユースにぴったりの製品です。

■VG-100主な仕様

印刷方式	PD方式ポイント拡散型溶融熱転写方式
印刷精度	印刷画素数:499×682ドット
	印刷階調:128階調
	印刷表現色数:約209万色
印刷速度	約45秒/枚
印刷用紙	専用用紙を使用
印刷種類	印刷パターン:8種類
	枠色指定:8種類
	拡大印刷:5種類
	範囲指定印刷:4段階で指定
	印刷設定:色合い,色の強さ,明るさ,コントラスト,シャープネス
	記憶画素数:2画面
信号方式	NTSCカラー方式
入出力端子	映像入力(ピンジャック)1系統
	映像出力(ピンジャック)1系統



▲操作パネル。これだけでほとんどの操作に対応



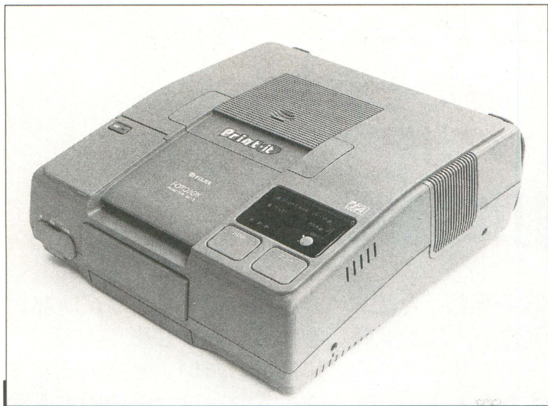
▲記憶できる画面は2画面。子画面で確認できる



▲印刷する範囲を設定している画面。前面パネルのカーソルで移動が可能になる



▲メニュー画面。印刷方式や枠の色,画質の調整を行なうことができる



ハガキサイズのフルカラー印刷ができるビデオ・プリンタ

■問い合わせ先
富士写真フイルム㈱
☎03-3406-2981

FOTOJOY PRINTER NC-1

FUJIX

価格115,000円

高画質ビデオ・プリンタ登場！

テレビやビデオの映像を簡単にプリントできるプリンタが，富士写真フイルムから発売されました。『FOTOJOY PRINTER NC-1』（愛称“プリントイット”）は，富士写真フイルムの写真技術を応用した高画質を実現しています。

セッティングは簡単で，電源を入れ，ビデオデッキからのビデオ入力ケーブルと，TVモニタへのビデオ出力ケーブルを接続します。これだけで，TVモニタに映しだされた映像を，そのままプリント・アウトできるのです。

本体にあるボタンは，電源スイッチをのぞいてたったの三つ。メモリボタンで現在入力されている画面を記憶し，入力画切り替えボタンで記憶している画像を確認，プリント・ボタンでその画像をプリント・アウトすることができます。

このような簡単な操作で，ビデオやレーザーディスクなどの画面を印刷することができるのです。



▲すっきりとしたデザインのFS-1。電源を合わせてボタンはたったの4個しかない

関連製品との組み合わせがスゴイ！

使いかたとしては，テレビやビデオの画像取り込みの他にも，同社から発売されている8ミリ・ビデオカメラ（Simple Hi8など）との組み合わせによる，さまざまな使いかたが考えられます。

たとえば，カメラでは普通撮りにくいアップ・ショットをビデオカメラの映像から取り込んだり，ビデオカメラで長まわしして撮った映像の中から決定的瞬間を抜きだしての印刷，連続写真にしてゴルフ・スイングなどのフォーム・チェックに利用することも可能です。

NC-1は，写真にもビデオカメラにもできない，おもしろい使いかたが可能なのです。

もちろん，家庭用ゲーム機のプリント・アウトにも対応しています。スキャン・コンバータを使えば，パソコンの画面を取り込むこともできます。ゲームの攻略，感動のエンディング画面の印刷などにも活用できるでしょう。

また，関連商品として，同社から発売されている『ビデオスタッフVE-1』を使用すれば，取り込んだ画像の部分拡大や，画面の分割，コメントの合成など，簡単な編集が可能になります。

印刷方式は，富士写真フイルム独自の写真技術が生かされた『TA（THEREMO AUTO CHROME）方式』で，プリント・ペーパー自体が発色するため，インクリボンなどは必要ありません。専用紙はプリント面がなめらかで，写真のような質感を持ったプリントを得ることができます。

本当に簡単な操作で，写真レベルに迫るクオリティの印刷ができます。ハイレベルな印刷や，凝ったハガキ作りなどに最適なビデオ・プリンタといえるでしょう。

■NC-1主な仕様

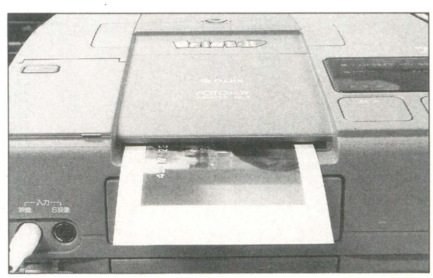
プリント方式	光定着型感熱カラー・プリント方式
ペーパー・サイズ	100×140mm
プリント画素数	468×704ドット（フルサイズ）
	352×384×2画面（ポストカードサイズ）
プリント・サイズ	74×100mm
	50×64mm×2画面
階調	128階調
画像メモリ	フレーム・メモリ（1画面）および
	タイトル・メモリ（1画面）
画質調整	明るさ，色合い，色の濃さ，コントラスト，
	シャープネス，プリントの濃さ
プリント時間	最短：約70秒
入力端子	映像入力：1端子（前面パネル，ピン・ジャック）
	S映像入力：1端子（前面パネル，ミニDIN4ピン）
出力端子	映像出力：1端子（背面パネル，ピン・ジャック）
	S映像出力：1端子（背面パネル，ミニDIN4ピン）
外部制御端子	LANC端子：1端子

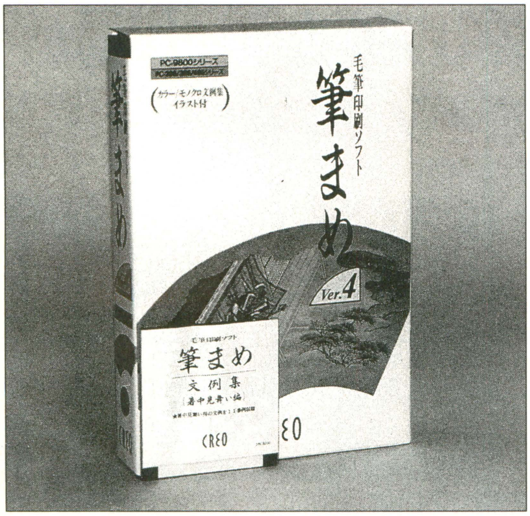


◀メモリされた画面は，静止画で表示される



▶プリント・アウト中の画面。犬が走るアニメーションで，印刷時間を教えてくれる


▲印刷された紙は，ポラロイド・カメラのように押しだされてくる



フルカラー・プリンタでオリジナリティをだそう!
暑中見舞い・残暑見舞いのカラー印刷に挑戦!

一番手軽なプリンタの活用例といえば，ハガキ印刷があります。時節に合わせて，ここでは暑中見舞い，残暑見舞いを作ってみましょう。

やっと手に入れたカラー・プリンタ,「有効に活用したい」と考えると同時に,「自慢したい」と考えるのも当然です。暑中見舞いは，その両方を実行するチャンス! モノクロでは表現できない美しいハガキを作って，自慢のカラー・プリンタをどんどん有効活用しましょう。

筆まめVer.4

CREO

価格14,800円

■問い合わせ先
㈱クレオ
☎045-475-1491

■対応機種
NEC PC-9801／9821シリーズ（9801／Uをのぞく）
EPSON PCシリーズ（初期286を除く）

■必要環境
メモリ640kバイト以上（2Mバイト以上推奨）
ハードディスク空き容量7Mバイト以上
MS-DOS Ver.3.1以上（要日本語FEP）

おすすめソフトは『筆まめVer.4』

カラー・プリンタと一緒に，今回の暑中見舞い作りを手助けしてくれるのは，クレオから発売されているソフト『筆まめVer.4』です。

筆まめは，ハガキ，往復ハガキ，封筒の宛名，文面を作成・印刷するための毛筆印刷ソフト。操作の簡単さ，印字の美しさには定評があり，同種のソフトの中ではもっとも支持されているベストセラー・ソフトです。

その代表的な特徴を，いくつか紹介しておきましょう。

●アウトライン・フォント2書体を搭載

ギザギザのない美しい文字印刷が可能な“アウトライン・フォント”を2書体(毛筆行書体&明朝体) 搭載しています。

文字サイズは16～720ドットの間で自由に指定でき，立体や影付き・反転など，たくさんの文字装飾機能も持っています。

●豊富なツールと編集機能

豊富なツール（直線，平行線，円，消しゴム，etc...）と編集機能（複写，拡大，縮小，立体化，グラデーション，etc...)を装備。文面にオリジナル・イラストを描いたり，レイアウトが自由自在に行なえます。

もちろんカラー・プリンタ使用時に欠かせない，色指定も可能です。白・黒18段階のモノクロ・パターンに加え，24色の基本色と，各色34段階のカラー・パターンが選択できます。

●高性能な住所録データベース機能

筆まめは，高性能な住所録データベース機能も装備しています。住所録データは，“カード形式”“一覧形式”の両方で閲覧可能です(写真1)。さまざまな条件付けから，並べ変えや抽出もできます。もちろん作った住所録データベースから，必要な部分だけを選んであて名印刷をすることもできます。

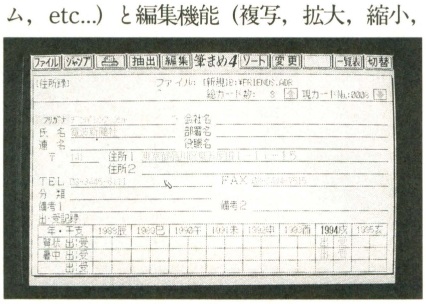
●手軽な環境で快適操作

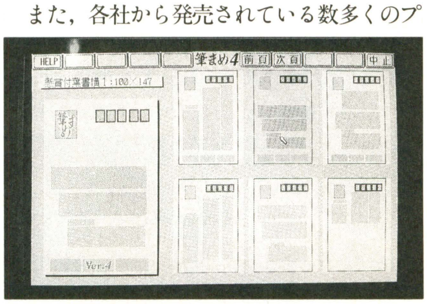
その動作環境は，メモリ640kバイトの286マシンでも，快適に操作できます。多機能，高性能を誇る筆まめを，このような手軽な環境でも使用できるのは，旧型マシンのユーザーにはうれしいことです。

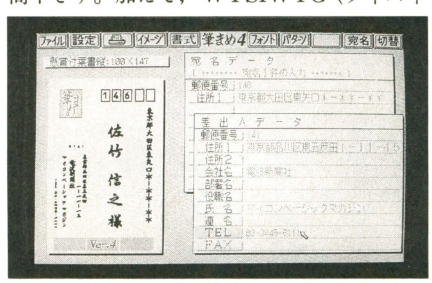
また，各社から発売されている数多くのプリンタに対応しており，新型プリンタについてもクレオが順次専用ドライバを提供してくれます。安心して，長期間使える優良ソフトです。

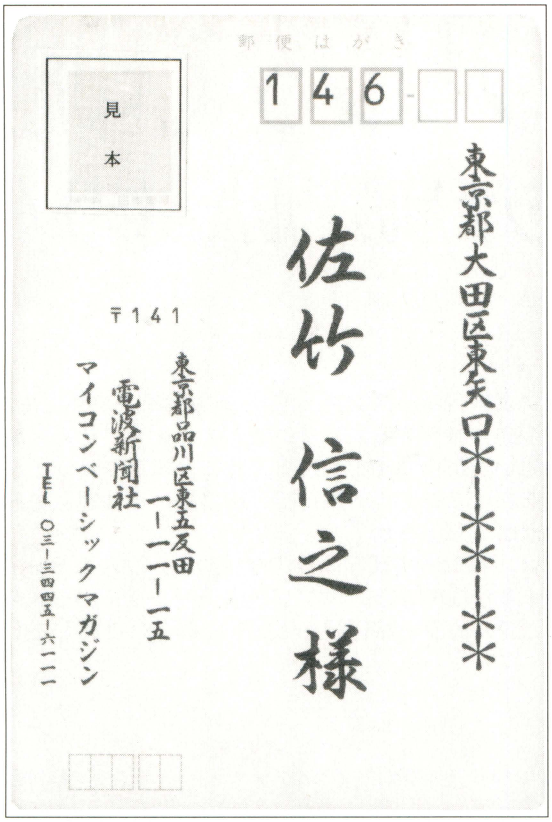
作業は簡単，筆まめまかせ!

それではこの筆まめを使って，暑中見舞いを作ってみましょう。筆まめの操作は非常に簡単です。加えて，WYSIWYG（ウィズィ

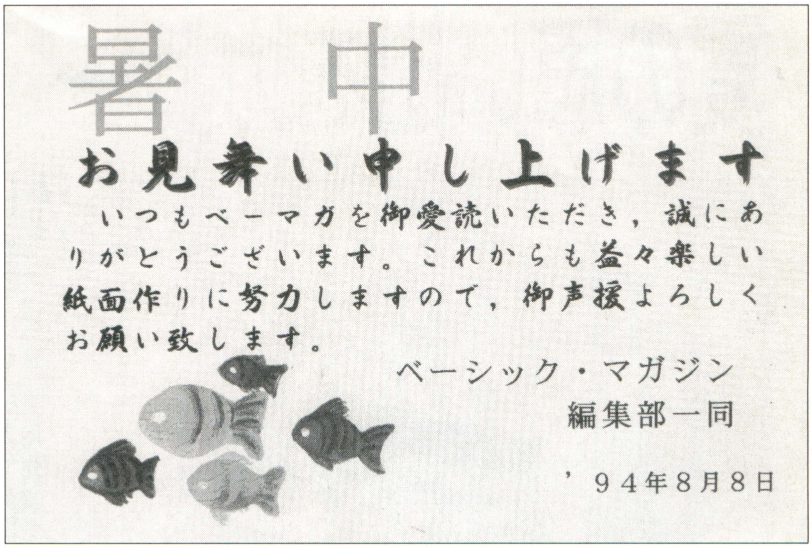

《写真1》住所録データベースは，“カード形式と“一覧形式”の両方で閲覧可能


《写真2》宛名印刷パターンの選択。好みの形式を選んで指定するだけ


《写真3》宛名&差出人データ入力。入力を終了すると，自動的に印刷結果を表示してくれる



《印字見本1》宛名印刷



《印字見本2》文面印刷

ウィグ＝見たままの結果が得られる）的な工夫がされているため，ユーザーは印刷結果を見ながら，安心して作業を進めることができます。

①宛名印刷パターンを選択

ハガキ，往復ハガキ，封筒のどれに印刷するかを選択し，つぎに宛名の印刷パターンを決定します（**写真2**）。

②宛名＆差出人データ入力

両方の住所を入力します。筆まめには“郵便番号＝住所変換機能”（郵便番号を入力すると，自動的に候補住所を一覧表示する）がありますから，めんどうな住所入力もすばやく行なえます。入力が終了すると，画面に印刷結果が自動的に表示されます（**写真3**）。

必要であれば，ここで書体や文字の大きさ，太さなどを変更できます。

③データ取り込み

つぎに，文面を作成します。筆まめは豊富なツールを持っており，それを使ってオリジナル・イラストを作成できます。また，絵心がない人のために，便利なサンプル・データも多数収録しています（**写真4**）。

このサンプル・データは，そのまま印刷して完成品とすることもできますが，中から一部分のみを抜きだすことも可能です。

筆まめは，この他に『花子』や『Z'sSTAFF KiD98』のデータ，WindowsのBMPファイルなども利用できます。

④文章作成

文章を書き，レイアウトします。文字の書体や大きさ，装飾は自由自在。また，色指定をすることもできます（**写真5**）。

⑤編集

豊富な編集機能を使い，最終的なチェックを行ないます（**写真6**）。便利な“アンドゥ（やり直し）機能”を使い，納得いくまで，繰り返し編集できます。

⑥印刷

印刷も簡単。マウスでアイコンをクリックするだけです。わずかな時間で，自分だけのカラー暑中見舞いが完成しました（**印字見本1，2**）。

筆まめでカラー・プリンタを活用！

筆まめは，ハガキなどの作成にカラー・プリンタの機能と魅力を十分に引きださせる，便利で楽しいソフトです。

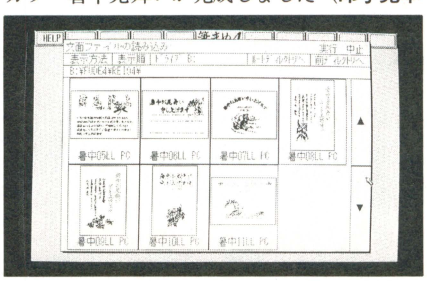
もちろん，普通のワープロでも，ペイント・ソフトやDTPソフトを組み合わせることにより，カラー印刷は可能です。しかし“手軽さ”そして“快適さ”という点では，全機能をオール・イン・ワンで持っている筆まめにはとうていおよびません。

今まで，暑中見舞いや年賀状に何度も挑戦し，残念ながらザセツしていた人にも，筆まめなら必ず満足のいく結果をあたえてくれるでしょう。

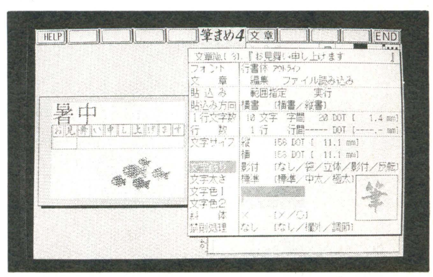
最後に，耳よりな情報を一つ。現在クレオでは，『筆まめVer.4』と同社の『言図絵巻2』（文字・図形編集ソフト）をセットにした『㊕パック』を，28,000円という特価で販売しています。二つのソフトの組み合わせは，ハガキや封筒サイズに限定されていた筆まめの機能を，A4などの普通紙でも利用可能にし，また，角ゴシック，丸ゴシックの2書体を追加するなど，おすすめのセットです！



《写真4》来年と再来年の干支，イノシシとネズミを題材にした年賀状サンプルを多数収録している



《写真5》今，筆まめを購入すると，『文例集（暑中見舞い編）』がついてくる！ どれもそのまま使える優秀な作品ばかり



《写真6》「暑中」は48ドットの明朝体，赤で指定。他は24ドットの毛筆行書体。装飾に“影付き”を使い，文字を青，影を水色で指定してみた

特集/フルカラー・プリント環境を手に入れよう！

夏の思い出をカラー・プリンタで印刷

オリジナルのアルバム作り！



いよいよ旅行シーズン真っ盛り。夏季休暇を利用して，地方や海外へ旅行する人も多いことでしょう。そんな旅先での思い出がいつまでも残るように，写真やビデオを素材としたオリジナルの旅行記（絵日記）を作成してみてはいかがでしょうか？

今回は，760dpiで印字ムラのない美しいフルカラー・プリントを作成できる，エプソンの『MJ-700V2C』を使って，フルカラー旅行記を作成してみることにしましょう。

夏の思い出をオリジナル・アルバム化しよう

昨年とはうって変わって猛暑が続くこの夏，家族そろって海や山へ繰りだして，たくさんの思い出作りをしたことと思います。そんな，旅行先で撮影した写真やビデオテープをパソコンに取り込んで，この夏の思い出を自分の手によって一つの形にしてはいかがでしょうか？

写真フィルムならフォトCD化したり，イメージ・スキャナで取り込むことで，簡単にパソコンで扱えるデータにすることが可能です。また，ビデオテープの場合でもビデオ・キャプチャ・ボードを使って取り込んで，データ化することができます。

もちろん，そうしてパソコンに取り込んだデータは，自由に編集，加工することが可能です。しかも，そこでできあがった作品を，カラー・プリンタを使って出力することで，写真アルバムに負けない自分だけのアルバム作りができるのです！

ここでは，そうしたかけがえのない思い出をパソコンで加工して，カラー・プリンタで出力しオリジナル・アルバム作りをしてみることにしましょう。

フォトCDとは？

フォトCDとは，写真フィルムをCD-ROMに焼き込み，専用のプレーヤやパソコンのCD-ROMドライブとソフトを使って，テレビ画面やパソコン画面上で美しい写真を楽しむことができるというものです（**写真1**）。

追加書き込み式のフォトCD1枚には，約100枚分のデータを取り込むことが可能で，今回は36枚，次回は24枚と，CD-ROMがいっぱいになるまで追加書き込みしていけるのが特徴です。

パソコンを使ってフォトCDを読む場合，CD-ROMドライブがマルチ・セッションに対応している必要があります（現在発売されているほとんどのCD-ROMドライブはマルチ・セッションに対応しています）。また，フォトCDから写真データを読みだすには，何らかのソフトウエアが必要です。コダック，富士フイルム，NECなどから発売されている「フォトCDアクセス」と呼ばれる閲覧（えつらん）ソフト（**写真2**）を使えば，鑑賞するだけではなくWindowsで扱うことができるBMP形式のファイルに変換することも可能です。

現在，コダック，富士写真フイルムを中心とした，全国の半数以上のカメラ店やDPEショップで，フォトCD化のサービスを行なっています。

料金は，新規CD-ROMが1枚価格1,000円で，同時現像サービスの場合，1コマ80円で焼き込むことができます。CD-ROMは，お店に申し込んでから約1週間程（中5日）で完成します。



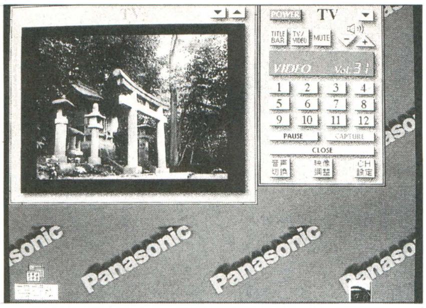
《写真1》金色に光るCD-ROMディスク。これがフォトCDだ！



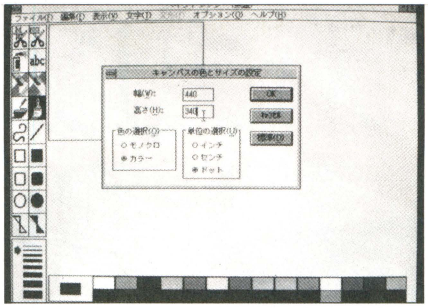
《写真2》フォトCDアクセス・ソフトウエアの画面。新製品情報：NECから"音もでるフォトCD"，フォトCDポート・フォリオに対応したソフト『フォトCDアクセスプラス』（価格12,000円）新登場！



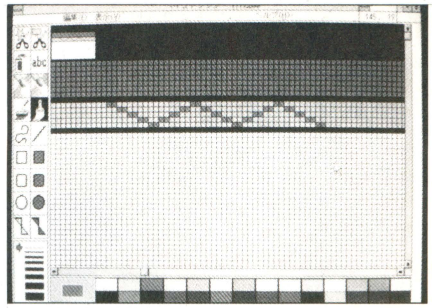
《写真3》一体型マルチメディア・パソコン，Panasonic『WOODY』（価格358,000円）



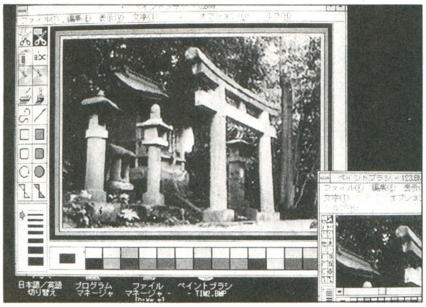
《写真4》『WOODY』に標準添付されてくるテレビ・チューナ操作ソフト。リモコン感覚で使える



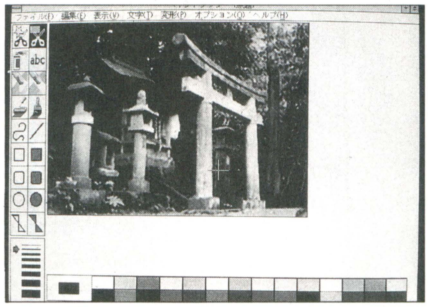
《写真5》キャンバスの色と大きさを指定する



《写真6》画面データが収まる枠を作成中



《写真7》枠の内側に貼るデータを作成



《写真8》これで画像データは作成完了



《写真9》さらに文字を重ねて印字すれば完成！

さっそくデータの取り込みを開始！

それではさっそくデータの加工をはじめることにしましょう。素材が写真ならイメージ・スキャナ，写真フィルムならフォトCD，ビデオテープならビデオ・キャプチャ・ボードをそれぞれ準備します。今回は，マルチ・セッションに対応したCD-ROMドライブと静止画ビデオ・キャプチャリング機能を搭載したPanasonicの『WOODY』を使い，フォトCDを使う場合とビデオ・キャプチャ機能を利用する場合を紹介することにします（**写真3**）。

まず最初に，CD-ROMドライブにフォトCDを入れフォトCDアクセス・ソフトを起動します。つぎに目的のデータを選択し，BMP形式に変換しセーブしておきます。

素材がビデオテープの場合，ビデオデッキまたはビデオ・ムービーを『WOODY』の背面にあるAV入力端子に接続します。つぎに『WOODY』に標準添付されている『テレビ操作パネル』を起動し，入力をビデオに切り換えます（**写真4**）。ここでビデオを再生し，『WOODY』の画面に表示される映像を観ながら，必要なカットを『CAPTURE』ボタンを押して取り込みます。これで，画面データが自動的にBMP形式のファイルとしてセーブされます。

データを加工して完成だ！

さて，いったんデータがBMP形式になってしまえば，あとはWindows上で簡単にデータ加工していくことが可能です。

まず，素材データを読み込むまえに，画像データを貼り込む“枠”を作ることにしましょう。Windowsのペイントブラシを起動したら，メニューバーにある［オプション］から［キャンバスの色とサイズ］を選択し，編集画面のサイズを決定します。今回は，Windows上で編集しやすいように，写真・ビデオ画面サイズは400×300ドットにすることにします。これに枠分のドット数をたして，440×340ドット（つまり上下左右に20ドット分の枠を付ける）を設定します（**写真5**）。

新たに440×340ドットの書類が作成できたところで，さっそく枠を描いていきます。このとき，メニューバーの［表示］から［マウスポインタの表示］をチェックしておくと，マウスの座標が表示されるので便利です。また，細かい絵が苦手は人は，メニューバーの［表示］から［拡大］を選んで，画面を拡大させて作業をすると楽です（**写真6**）。

枠の中に素材データを貼り込む！

さて，枠ができたところで，今度はその中に取り込んだデータを貼り込んでいきます。このとき，貼り込む素材データは，先ほど設定した400×300ドットでなくてはならないので，先にそのサイズにトリミングしてしまいましょう。

再びペイントブラシを起動したら，メニューバーの［オプション］から［キャンバスの色とサイズ］を選んで，今度は400×300ドットに設定します。同時に，もう一つペイントブラシを立ち上げて，素材を読み込んでおきます。

つぎに，ペイントブラシのツールボックスの右上にある『四角型選択ツール』を使って素材データを大まかに選択します。選択領域の縁が点線で表示されたら，メニューバーの［編集］から［コピー］を選択して，データをクリップボード上にコピーします。

コピー作業が完了したところで，今度は，まえに立ち上げたペイントブラシにタスクを移動させ（アクティブにする），そこでメニューバーの［編集］から［貼り付け］を選びます。

すると画面上には，素材データからコピーしてきたデータが貼り付けられます。このとき，実際には表示されていませんが400×300ドットよりも大きなサイズのデータがキャンバスに貼り付けられているので，きちんとした構図になるようにキャンバスをマウスでクリックしたままデータ移動させるようにします。気に入った構図になったところでダブル・クリックすれば，素材データは400×300ドットのキャンバスに貼り付けられます。これで素材データは，400×300ドットにトリミングされました（**写真7**）。

さらにこのデータを，同じような手順で『四角型選択ツール』を使い，先ほど作成した枠データの上に貼り付けます。

枠と素材データが貼り付けられたところで，新たな画像データとしてセーブすれば作業は完了です（**写真8**）。さらに，旅の思い出を綴った文章を書き加えて印字すれば，ご覧のようなオリジナル絵日記が完成します（**写真9**）。

みなさんも，写真やビデオデータを生かして，フルカラー・プリンタでオリジナルの旅行記録を作ってみてはいかがでしょうか？

特集/フルカラー・プリント環境を手に入れよう！

カシオのビデオ・プリンタVG-100で



《写真1》カシオのビデオ・プリンタ『VG-100』。ビデオ信号なら何でも取り込んで印字することができてしまう

オリジナル・モーフィング・シール作りに挑戦！

ビデオ機器と接続するだけで，手軽で簡単に画面データの印字が実現してしまうカシオのビデオ・プリンタ『VG-100』を使って，オリジナル・シール作りに挑戦してみましょう。

今回は，パソコンを使った特殊画像処理ソフト『MORPH for Windows3.1』を使ってデータを作成し，結婚式案内状作成に挑戦してみます。果たしてどんな案内状が完成するのでしょうか？

モーフィングって何だ？

形や色のちがう二つの画像データをコンピュータで処理することで中間画像を作りだすのが『モーフィング』です。コマーシャル・フィルムやミュージック・クリップ，ジェイムズ・キャメロン監督の映画『ターミネーター2』などで，動画映像の特徴処理効果として使われているので覚えている人も多いことと思います。

本来ならば，ワークステーション・クラスの処理能力を持つマシンでのみ実現できた『モーフィング』を，パソコン・クラスのマシンで手軽に実行することができるようにダウンサイジングしたのがヒューリンクスの『MORPH for Windows3.1』(価格28,000円／問い合わせ先／㈱ヒューリンクス☎03-3590-2311)です。モーフィングさせるスタート・イメージとエンド・イメージを入力し，それぞれに呼応したイメージ・ポイントを指定することによって，ポイントの色と位置から中間映像を作りだすことができます。

カシオ『VG-100』を使ってオリジナル・シールを作成しよう！

これまで，せっかくおもしろい画像データを作成しても，そうした“作品”はパソコンのディスプレイ上でしか楽しむことができませんでした。いろいろな人に見せたいのに，パソコンを持っている人が，パソコンの前でしか楽しむことができなかったわけです。

でも，時代は変わりました。

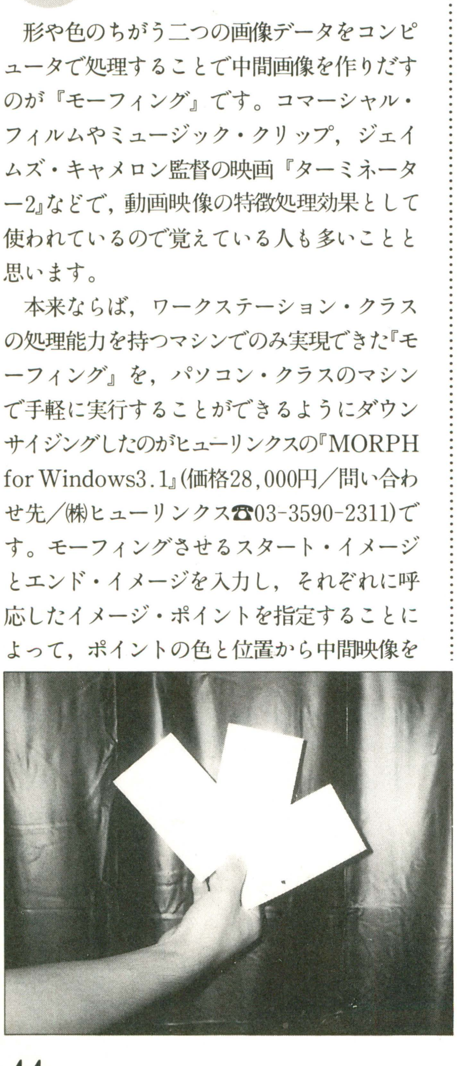
カラー・プリンタやビデオ・プリンタが一気に低価格化したために，誰もが気軽にカラー印字を楽しめるようになったわけです。もちろん，『モーフィング』で作成した“傑作画像データ”も，これでようやく日の目を見ることができるのではないでしょうか！

さて，今回はビデオ画像信号を手軽に美しく印字することが可能なカシオのビデオ・プリンタ『VG-100』(**写真1**)を使用します。この『VG-100』は，ビデオカメラなどのビデオ機器や家庭用ゲーム機などを接続することで，ビデオ画像を簡単に印字出力することができます。しかも，印字用紙がシール素材になっているため(**写真2**)，手軽にオリジナルのシールを作成することができるわけです！

さっそくセッティング！

今回は，先に紹介した『MORPH for Windows3.1』を使って作成した楽しいモーフィングのデータをシール化することにします。さっそくパソコンと『VG-100』のセッティングのようすを追ってみましょう。

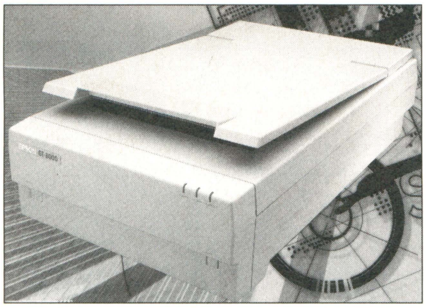
パソコンの画面信号はデジタルRGB信号と呼ばれるもので，そのままでは『VG-100』に入力することができません。そのため，パソコンのRGB信号をNTSCのビデオ信号に変換するために，『スキャン・コンバータ』と呼ばれる変換装置を利用します。ここでは，さまざまなパソコンのアナログRGB信号をビデオ信号に変換することができる，『XVGA-1v』(価格79,800円)を使います(**写真3**)。



《写真2》印刷用紙はシール素材になっており，形状やサイズの種類もたくさんある！



《写真3》スキャン・コンバータ『XVGA-1v』。パソコンの画面信号をビデオ信号に変換できる(問い合わせ先／電波新聞社出版販売部☎03-3445-6111)



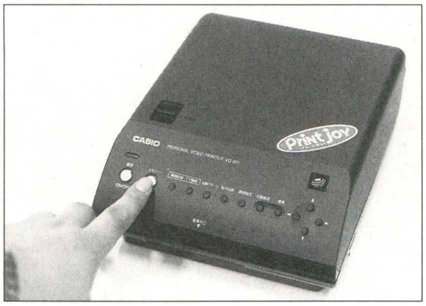
《写真4》今回は，エプソンのカラースキャナ『GT-8000 Win』を使ってデータを取り込んだ



《写真5》モーフィング処理を行なうために，イメージ上にポイントを指定しているところ



《写真6》ペイントブラシで読み込んで全画面表示をする。サイズの変更はカシオ『VG-100』のトリミング機能を使う



《写真7》このボタンを押すことで『VG-100』にビデオ画像データが取り込まれる。単純に取り込むだけではなく，トリッキーな画面を作成することも可能だ



突然ですが、私たち結婚します。

変突然のことで恐縮ですが、このたび、私たち二人は結婚することにあいなりました。若輩者同士の結婚たるゆえ、「まだまだ子供じゃないか」とか、「早すぎる」などというご不満もお有りと存じますが、私たち二人にそうした説教をする場をもうけましたので、ここにお知らせいたします。都合がよろしければ、どうぞ、いらっしゃってください。お待ちしております。

電波　太郎　&　新聞　花子

電波　太郎

二人で予測した長男
電波　小次郎（4歳）

新聞　花子

●電波太郎＆新聞花子披露宴
日時　9月12日午後4時より
場所　昭和会館（中央区）
鳳凰の間
☎03-3526-****

●ご出席、ご欠席につきましては、別紙にハガキにてご返事いただければ幸いです。ハガキに、二人の子供に関する感想やコメントをくださいね。

《写真8》これで完成！　案内状のベースを作って貼り込んでみた

まず，パソコンのCRT端子から出力されるアナログRGB信号をスキャン・コンバータに接続します。つぎに，スキャン・コンバータで変換され出力されたビデオ信号を『VG-100』の入力端子に接続します。また，近くにビデオ入力端子付きのTVモニタがある場合，取り込んだ画面を確認するために，『VG-100』のビデオ出力端子から出力される信号を接続しておいたほうがいいでしょう（**第1図**）。

さて，これでセッティングは完了しました。あとは，楽しいデータを作成するだけです。

モーフィングで楽しい画像を作成！

まず，モーフィング処理を行なう素材を入力することからはじめます（**写真4**）。スキャナやフォトCD，ビデオ・キャプチャ・ボードといった周辺機器を利用して，素材になる画像データを作成します。このとき，素材データにはターゲットになるデータ以外の余分なものを入れないようにしたほうがいいでしょう。

『MORPH for Windows3.1』は，Windows上で扱うことができるさまざまな画像データ形式に対応しているため，基本的にはどんなグラフィック・データでもかまいませんが，ここではBMP形式のファイルにします（あとでWindowsのペイントブラシで加工ができるため）。

このとき，モーフィング処理を行なうスタート・イメージとエンド・イメージの画面サイズが同じ大きさになるように注意してください。

さて，素材作りが終わったら，さっそくモーフィング処理を開始しましょう。

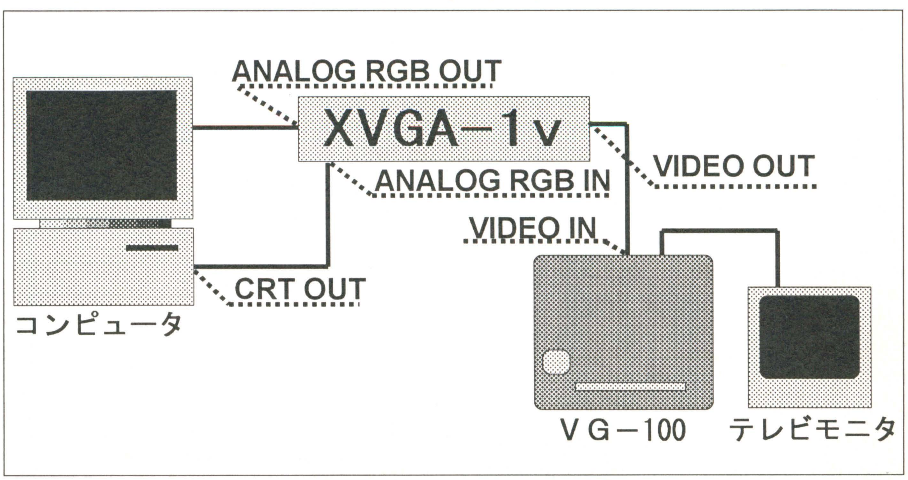
二つのイメージを読み込んだところで，それぞれのイメージ上に，変化に呼応する点を打っていきます。人の顔をモーフィングする場合，目と目，鼻と鼻，口と口というように，似ているポイントを設定していけば，きれいなモーフィング・データを作成することが可能です（**写真5**）。

さて，これを子供の顔の上に貼り付けたら作品は完成。イメージをBMP形式でセーブします。つぎに，Windowsの標準アプリケーションであるペイントブラシで読み込んで，全画面表示させます（**写真6**）。あとは『VG-100』で取り込んで印字するだけでオリジナルのモーフィング・シールが完成するわけです！（**写真8**）

他にもこんな使いかたが

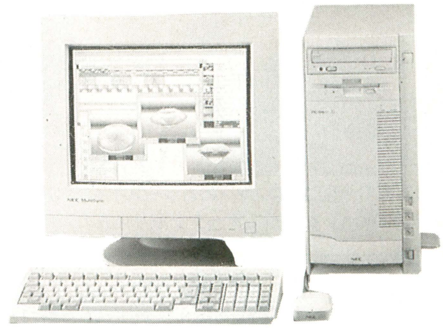
手軽にビデオ画像を印刷できる『VG-100』を使えば，こうしたオリジナル・シール以外にも，さまざまな利用法が考えられます。ホームビデオの映像をシール化して，ビデオテープのケースにインデックスがわりに貼るのもよし，カメラをダイレクトに接続して，インスタント・カメラのかわりにするのもよし，家庭用ゲーム機を接続してRPGゲームなどのクリア達成記念画面を印刷したりと，バラエティに富んだ使いかたができます。

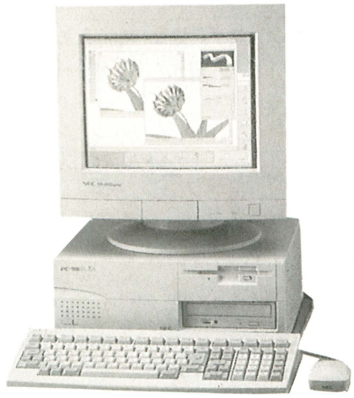
シールに印刷するので，どこにでも自由に貼ることができるため，オリジナルのフロッピーディスクのラベルに利用したり，ハガキに貼ったりすることもできるでしょう。パソコンと上手に組み合わせて，自分なりにおもしろい使いかたを探してみてはいかがでしょうか？

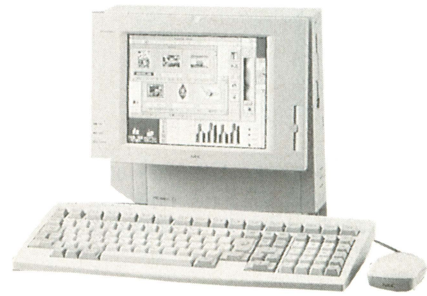


《第1図》『VG-100』とパソコンの接続図

待望のニューモデルが続々登場！
PC-9821新製品情報







■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800　（大阪）
NECパソコン情報FAXサービス
FAX 03-3552-9801（BOX番号7001）

7月11日，NECからPC-9821シリーズの新製品が発表されました。今回登場したのは普及型MATEの新モデルと，PC-9821の新シリーズ『98FiNE』。どのマシンも急速に進むマルチメディア化を意識した高性能機ばかりです。

それでは，それぞれのくわしいスペックを紹介していきましょう。

高性能，普及価格を実現した新98MATE

新98MATEは，これまでの普及型98MATEをベースに，グラフィック機能と音声機能を大幅に強化し，急激に広がるマルチメディア化に対応した高性能マシンになっています。

●PC-9821Xt，Xa（写真1，2）

XtとXaは，新98MATEのハイエンド・モデルです（**第1表**）。両機種とも話題の高速CPU, Pentium-90MHzを搭載し，拡張スロットには今までの98バス（16ビットバス）に加え，次世代の32ビット・ローカルバス『PCIバス』も採用。これにより，非常に高速なデータ処理を実現します。グラフィック・アクセラレータ・チップに業界最高速クラスのMatrox社製『MGA-II』を搭載し，転送能力の高い4倍速CD-ROMドライブを標準搭載（Xaは最上位モデルのみ）。さらに，ステレオPCM録再機能（Xtは2チャンネル）を装備することで，ハイエンドなマルチメディア環境を実現しています。とくにXtは，98MATEとしてははじめてのミニ・タワー型筐体（きょうたい）を採用し，その拡張性は抜群。本体内部のみでハードディスクを5Gバイトまで，メモリを255.6Mバイトまで増設でき，この他に合計8個の拡張スロットを装備しています。

両機種とも，価格の点でパーソナル・ユーザーの購入は困難でしょうが（Xt：価格1,000,000円／Xa最上位モデル：価格880,000円），マルチメディア・ソフトの制作や，CAD, DTPなど，高速処理を必要とするプロ・ユーザーには最適のモデルです。

●PC-9821Xn，Xp，Xs（写真3）

Xn，Xp，Xs（**第2表**）は新98MATEのミドルレンジ・モデルで，Bf，Bp，Bsの後継機といえます。Bシリーズにくらべ，CPUをPentium-90MHz，IntelDX4-100MHz，i486DX-66MHzへとそれぞれパワーアップし，処理速度を約1.5～1.8倍向上しています。グラフィック・アクセラレータ・チップも，より高性能なS3社製『Vision864』を搭載し，とくにWindows使用において重視されるグラフィック処理速度を，2.9～4.6倍と大幅に高速化しています。

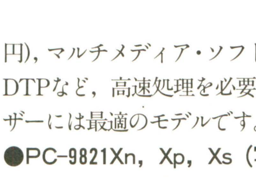
また，Bシリーズではオプションとなっていた PCM音源を標準で装備し，スピーカも内蔵しています。他にもDOS使用時に256色モードに対応するなど，その性能は高機能型98MATEであるAシリーズに近づき，今回登場したXt，Xaを別にすれば，パーソナル・ユースのハイエンド・マシンといえるでしょう。

手頃な価格とその性能の高さは，ビジネスからホビーまで，どんな分野でも対応することができるオススメのマシンです。

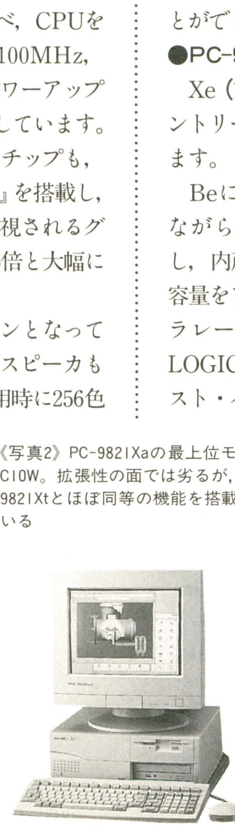
●PC-9821Xe

Xe（**第3表**）は，新98MATEシリーズのエントリー・モデルで，Beの後継機種にあたります。

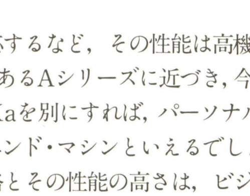
Beにくらべて約10％の低価格化を実現しながら，CPUをi486SX-33MHzへと強化し，内蔵ハードディスクも210Mバイトへと容量をアップ。さらにグラフィック・アクセラレータ・チップも1ランク上のCIRRUS LOGIC社製『GD5430』を搭載するなど，コスト・パフォーマンスに優れたマシンです。



《写真1》PC-9821Xt。ミニ・タワー型筐体を採用し，拡張性は抜群。Pentium-90MHz搭載，PCIバス採用，4倍速CD-ROMドライブを標準装備など，名実ともにPC-9821 のハイ・エンド・モデルだ



《写真2》PC-9821Xaの最上位モデルC10W。拡張性の面では劣るが，PC-9821Xtとほぼ同等の機能を搭載している



《写真3》PC-9821Xn。その性能は高機能型98MATEであるAシリーズに近づき，Xt，Xaを別にすれば，ハイ・エンド・モデルといってよいくらいだ

エントリー・モデルという位置付けから，他の新98MATEにくらべて省略されている機能が多く，そのままではマルチメディア全般に対応するのは難しいかもしれません。

しかし，拡張性の面でゆとりがありますから（例：サウンド・ボード増設可能，最大メモリ容量95.6Mバイト），周辺機器を追加することにより，完璧なマルチメディア・マシンへと成長させることも充分可能です。

購入予算に悩んでいる人や，段階的にステップを踏んで購入しようと考えている人にオススメできます。

《第1表》PC-9821Xt，Xaの主な仕様

型番	PC-9821Xt	PC-9821Xa/U8W	PC-9821Xa/C9W	PC-9821Xa/C10W	PC-9821Xa/U1
価格	1,000,000円	640,000円	730,000円	880,000円	500,000円
CPU	Pentiumプロセッサ（90MHz）				
メモリ	15.6Mバイト（最大255.6Mバイト）	7.6Mバイト（最大127.6Mバイト）			
セカンド・キャッシュ	256Kバイト				
グラフィック・アクセラレータ	Matrox社製MGA-IIチップ				オプション
最大解像度	1,280×1,024ドット（256色）				–
最大発色数	1,677万色（640×480，1,024×768ドット）	1,677万色（640×480ドット）			–
サウンド機能	PCM録再機能2チャンネル（ステレオ）	PCM録再機能（ステレオ）			
	量子化8ビット／16ビット サンプリング・レート4.13KHz～44.1KHz				
FDD	3.5インチ3モード×1				
HDD	1Gバイト	270Mバイト	540Mバイト	1Gバイト	オプション
CD-ROMドライブ	内蔵型，4倍速	オプション	内蔵型，2倍速	内蔵型，4倍速	オプション
インターフェース	アナログRGB，マイクロホン入力，ライン入力，ヘッドホン出力，ライン出力，スピーカ出力，マウス，プリンタ，シリアル キーボード，SCSI（XaはC10Wのみ装備。他はオプション）				
拡張スロット	汎用×5，PCI×3	汎用×3，PCI×2			
専用HDDベイ	3スロット	なし			
ファイルベイ	なし	1スロット			

《第2表》PC-9821Xn，Xp，Xs，の主な仕様

型番	PC-9821Xn		PC-9821Xp		PC-9821Xs	
	U8W	C9W	U8W	C8W	U7W	C8W
価格	570,000円	660,000円	448,000円	488,000円	348,000円	398,000円
CPU	Pentiumプロセッサ（90MHz）		IntelDX4（100MHz）		i486DX2（66MHz）	
メモリ	7.6Mバイト（最大95.6Mバイト）		5.6Mバイト（最大95.6Mバイト）			
セカンド・キャッシュ	256Kバイト		128Kバイト		オプション	
グラフィック・アクセラレータ	S3社製Vision864					
最大解像度	1,280×1,024（256色）					
最大発色数	1,677万色（640×400/480ドット）					
サウンド機能	PCM録再機能（ステレオ）：量子化8ビット／16ビット サンプリング・レート4.13KHz～44.1KHz					
FDD	3.5インチ3モード×1					
HDD	270Mバイト	540Mバイト	270Mバイト	340Mバイト	210Mバイト	340Mバイト
CD-ROMドライブ	オプション	内蔵（2倍速）	オプション	内蔵（2倍速）	オプション	内蔵（2倍速）
インターフェース	アナログRGB，マイクロホン入力，ライン入力，ヘッドホン出力，ライン出力，スピーカ出力，マウス，プリンタ，シリアル キーボード					
拡張スロット	汎用拡張スロット×3					
ファイルベイ	1スロット					

低消費電力，省スペースの98FiNE

98FiNEシリーズは，低消費電力，省スペースが特徴の，まったく新しいデスクトップ・パソコンである『PC-9821Es／340N』をはじめとする3モデルです（**第4表**）。いずれも，アイ・ビー・エムの『Green-PC』のように，米国環境保護庁が提唱している“Energy Star Computers Program”に準拠しており，消費電力はこれまでの約1／4（通常使用時で約30W）に節約され，本体設置面積も300mm（横）×217mm（奥行き）と，約1／2のスペースで設置が可能です。

CPUはi486DX2-50MHzを採用し，メモリは標準で5.6Mバイトを搭載。CPUはオプションによりIntelDX4-75MHz相当へとアップ・グレードすることができます。

グラフィック・アクセラレータ・チップはCIRRUS LOGIC社製『GD5428』を採用しており，TFT液晶ディスプレイ搭載モデル『PC-9821Es／340N，540N』（**写真4**）では，640×400／480ドットで1,677万色のフルカラー表示が可能になっています。また，全モデルともにマルチ・スキャン・ディスプレイに接続すれば，最高1,024×768ドットの高解像度表示も可能です。

低消費電力，省スペースという特徴から，今後，学校やオフィスなどにおける“1人1台”の環境作りマシンとして注目されると思われます。



《写真4》低消費電力，省スペースの98FiNE（写真はディスプレイ搭載モデル『PC-9821Es／340N』）。その特徴から，学校やオフィスでの大量使用に適している

《第3表》PC-9821Xeの主な仕様

型番	PC-9821Xe
価格	238,000円
CPU	i486SX（33MHz）
メモリ	5.6Mバイト（最大95.6Mバイト）
グラフィック・アクセラレータ	CIRRUS LOGIC社製GD5430
最大解像度	1,024×768ドット（256色）
最大発色数	1,677万色（640×400/480ドット）
サウンド機能	ビープ音
FDD	3.5インチ3モード×1
HDD	210Mバイト
CD-ROMドライブ	オプション
インターフェース	アナログRGB，マウス，プリンタ，シリアル，キーボード
拡張スロット	汎用×3
ファイルベイ	1スロット

《第4表》PC-9821Esの主な仕様

型番	PC-9821Es/340N	PC-9821Es/540N	PC-9821Es/340U
価格	720,000円	770,000円	468,000円
CPU	i486DX2（50MHz）		
メモリ	5.6Mバイト（最大37.6Mバイト）		
ディスプレイ	9.5インチTFT フルカラー液晶		オプション
グラフィック・アクセラレータ	CIRRUS LOGIC社製GD5428		
最大解像度	1,024×768ドット（256色）※マルチシンク・ディスプレイ接続時		
最大発色数	1,677万色（640×400/480ドット）		
FDD	3.5インチ3モード×1		
HDD	340Mバイト	540Mバイト	340Mバイト
インターフェース	アナログRGB，マウス，プリンタ，シリアル，キーボード		
PCカードスロット	TypeII×4スロット		
98NOTEベイ	あり		

全機種Plug&Play対応

これまで紹介してきた新製品は，すべてPlug&Play（プラグ・アンド・プレイ）に対応しており，そのためのソフトを標準装備しています。「パソコンに拡張ボードをさしたら動く」が基本コンセプトの仕様で，これによりユーザーは，めんどうな設定から解放されることになります。Plug&Playで，パソコンはますます簡単になるでしょう。

パソコンのディスプレイでテレビやファミコンも楽しめる 今度の98はチューナ付きディスプレイ付き！

NEC

PC-9821 Ce2 model T2&T2D

価格 PC-9821 Ce2 model T2 358,000円
　　 PC-9821 Ce2 model T2D 373,000円



《写真1》『PC-9821 Ce2 model T2＆T2D』（写真はFDD×1ドライブのmodel T2）。オール・イン・ワンの『PC-9821 Ce2』に，さらにテレビ機能を追加。リモコンや前面パネルで画面を切り替え，パソコンとテレビの両方を楽しむことができる

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800 （大阪）

人気のマルチメディア・パソコン98マルチ・シリーズに，テレビ機能を追加した新モデル『PC-9821 Ce2 model T2&T2D』が登場しました。“オール・イン・ワン仕様”にますますみがきをかけた新98マルチ。手頃な価格で，マルチメディア＋αの楽しさを入手できるうれしいマシンです。さっそく，くわしい機能を紹介していきましょう。

拡張性と長期利用を考えたテレビ機能

新製品『PC-9821Ce2 model T2＆T2D』（以下Ce2 T2＆T2D）は，マルチメディアを楽しむために必要なアイテムがすべてそろっている“オール・イン・ワン”で人気の『PC-9821 Ce2』に，テレビ機能を持ったディスプレイ・モニタを組み合わせたパソコンです（**写真1**）。

多くのテレビ機能を搭載したパソコンがチューナ・カードを内蔵していますが，Ce2 T2＆T2Dの場合，テレビ機能はディスプレイ・モニタ側に内蔵されていますから，ユーザーは拡張スロットをすべて自由に使うことができます。

画面サイズは15インチで，Ce2 T2＆T2Dが持っている640×400ドット，640×480ドットの二つの表示モードに対応しています。テレビ・チューナは，VHF：1～12チャンネル，UHF：13～62チャンネルに対応。ディスプレイ・モニタ自身がスピーカ（モノラル）を内蔵しており，テレビとして利用することも可能です（イヤホン端子も装備）。

また，ビデオ入力2系統（うち1系統はS端子付き），ビデオ出力1系統と入力端子も充実していますので，ビデオ機器の出力信号とパソコンの画面出力信号を一つのディスプレイで表示することができます。

ビデオ・キャプチャ・ボードを装着してデジタル・ビデオ作りをする場合など，とても重宝するのではないでしょうか。

CPUには486SX-25MHzを搭載

Ce2 T2＆T2Dの本体性能は，『PC-9821 Ce2』からの変更点はありません（**第1表**）。“オール・イン・ワン”という特徴をそのまま受け継いでおり，とくに初心者にうれしいマシンになっています。

CPUにはi486SX-25MHzを搭載。5.6Mバイト（最大37.6Mバイト）のメモリを標準搭載しています。また，170Mバイト・ハードディスクと倍速CD-ROMドライブを標準で装備し，model T2は3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブを1基，model T2Dは2基を装備しています。なおハードディスクには，『MS-DOS Ver5.0A-H』と『Windows 3.1』がすでにインストールされている状態で出荷されているため，電源ONですぐに使うことができます。

「これからパソコンをはじめよう」と考えている人，あるいは「マルチメディアの楽しさを知りたい」と考えている人に，まさにうってつけの1台です。

《第1表》PC-9821 Ce2 model T2＆T2D仕様表

モデル	model T2	model T2D
価格	358,000円	373,000 円
CPU	i486SX（25MHz）	
メモリ	5.6MB（最大37.6MB）	
VRAM	テキストVRAM12KB，グラフィック用VRAM512KB	
FDD	3.5 インチ×1	3.5インチ×2
	※3モード（1.44MB/1.2MB/640kB）対応，model T2は2台目増設可能	
HDD	170MBライトキャッシュ対応	
	※日本語MS-DOS（Ver5.0A-H ），Windows 3.1 インストール済み	
CD-ROMドライブ	倍速，フォトCDマルチセッション対応	
ディスプレイ	15インチカラー（フラットフェイス，ノングレア処理）	
	640×400ドットモード，640×480ドットモード自動切り換え	
	TV機能　VHF：1～12チャンネル，UHF：13～62チャンネル，	
	スピーカ内蔵（モノラル），イヤホン端子，	
	ワイヤレス・リモコンによる制御可能（標準添付）	
ディスプレイ	入力：ビデオ2系統（うち1系統はS端子付き），RGB音声入力，RF	
	入力：U/V混合，75Ω，F型	
	出力：ビデオ1系統（スルー出力）	
グラフィック表示	640×400ドット（4,096色中16色，または256色）2画面	
	640×480ドット（1,677万色中256色）1画面	
サウンド機能	PCM録再機能2チャンネル	
	（ステレオ：量子化8/16ビット，	
	サンプリング・レート4.13kHz～44.1KHz）	
	FM音源6和音（ステレオ），SSG音源3和音（モノラル）	
拡張スロット	3基	
本体	ディスプレイ，オーディオ入出力，マウス，プリンタ，	
	シリアル・インターフェース，ステレオ・スピーカ	
サイズ	ディスプレイ：370（W）×404（D）×344（H）mm	
	本体：355（W）×385（D）×114（H）mm	
重さ	約8.7Kg	約9.2Kg
	ディスプレイ：約14.8Kg	
主な付属品	マニュアル，ガイドブック，キーボード，マウス，マイクロホン，ワイヤレス・リモコン，電源ケーブル，アース線，プリンタインタフェース変換アダプタ，98CD-ROM得クーポン，デモンストレーションCD-ROM媒体×1，バックアップ媒体（CD-ROM，FD）×各1，マニュアル・セット（日本語MS-DOS（Ver5.0A-H），Microsoft Windows3.1）購入券	

エプソン初の本格的マルチメディア・マシン登場!

エプソン

PC-486MU

価格 486MU2GW 278,000円
486MU2GWM 338,000円
486MU2IWM2 398,000円

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
☎0424-99-7122(東京)
☎06-397-0915 (大阪)
エプソンFAXインフォメーション
FAX. 0424-99-7100(東京)
FAX. 06-397-4359(大阪)

6月6日，エプソンはマルチメディアに対応した新製品を大量発表しました。

その中でひときわ注目を集めたのが，今回紹介する『486MU』です。

エプソン初の本格的マルチメディア・マシンである『486MU』は，他社とはちがう方法でマルチメディアへアプローチしています。気になる性能をチェックしてみましょう。

マルチメディア&アップ・グレード

エプソンの『486MU』(**写真1**)は，同社初の本格的マルチメディア・マシンです。このマシンについて紹介したい点はたくさんありますが，何よりも先に強調したいのは，486MUが〝アップ・グレード〟に重点をおいたマルチメディア・マシンだということです。

現在各社からマルチメディア・マシンが発売されていますが，その多くは〝一体型〟，あるいはそれに近い形式を採用しています。

この一体型マシンには，「必要な周辺機器が一気にそろう」「めんどうな接続作業を省略できる」といった利点がありますが，反面「内蔵した周辺機器のアップ・グレードがむずかしい」という弱点も抱(かか)えています。

たとえば「一体型のモニタがせまい」とか「もっと速いCD-ROMドライブが欲しい」などと感じたときに，一体型マシンのユーザーは頭を悩ませることになるでしょう。

この問題を解決するためにエプソンは，486MUに〝一体型〟というよりも〝マルチメディア・セット〟とでも言える形式を採用しました。

486MUのパッケージには，本体をはじめ各周辺機器がバラバラにつめこまれています。そのためユーザーは，セットアップにこそ少々手間がかかりますが，不足を感じた部分を手軽にアップ・グレードすることができ，マシンを長期間ハイレベルのまま使い続けることができるのです。

「必要な周辺機器が一気にそろう」というマルチメディア・マシンの利点と，エプソンが基本コンセプトとしているアップ・グレードという利点を融合(ゆうごう)させ，ユーザーにとって大変うれしい，そして優しいマシンになっています。

余裕のある本体設計

486MUのコンセプトを知ってもらったところで，次に本体，周辺機器，付属ソフトについてチェックしましょう(**第1表**)。

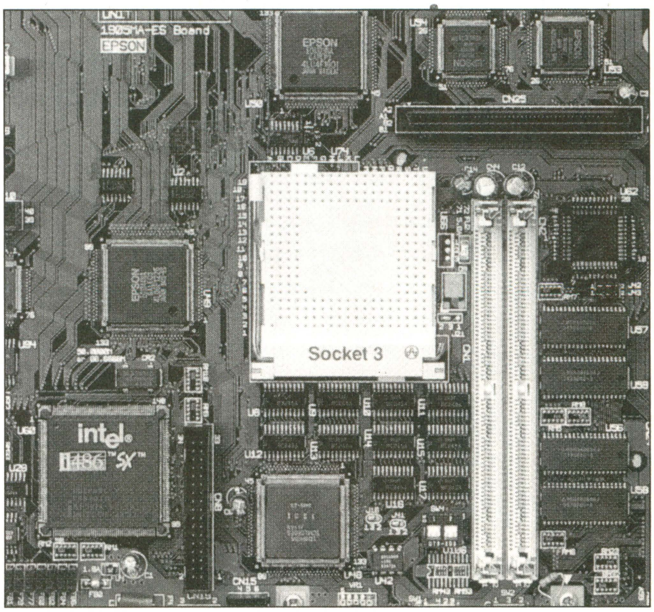
486MUの本体はエントリー・モデル・クラスの性能ですが，CPUをはじめ随所にアップ・グレード思想が導入されているため，ユーザーが手を加えれば，ハイエンド・モデルのマシンへと成長させることも可能です。

●CPU

CPUには，i486SX-33MHzを搭載しています。このCPUはオプションのODP(オーバー・ドライブ・プロセッサ)により，i486DX2-66MHz相当へとアップ・グレードできます(**写真2**)。また，Pentium ODP用ソケットも標準装備していますから，将来的にPentiumマシンへと発展する可能性も持っています。



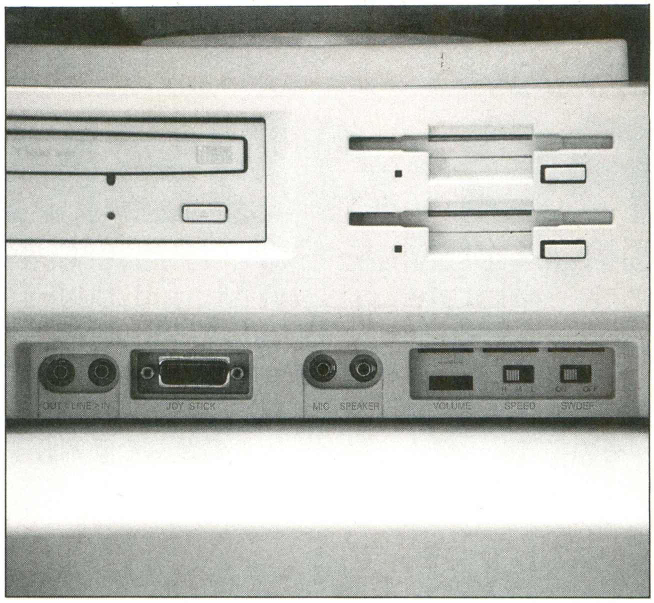
《写真1》エプソン初の本格的マルチメディア・マシン『486MU』(写真は17インチ・ディスプレイ・セットモデル『486MU2IWM2』398,000円)



《写真2》Pentium ODPソケットを搭載しているため，さらなるアップ・グレードが可能



《写真3》扱いやすいトレイ型CD-ROMドライブ。HDD同様取り外し可能で，3倍速，4倍速CD-ROMドライブに交換できる



《写真4》本体前面のインターフェース類。正面左から〝ライン入／出力〟，〝MIDI&ジョイスティック〟，〝マイク〟，〝スピーカ〟，〝ボリューム〟，〝CPUクロック切替え〟，〝サウンドOFF〟



《写真5》標準装備の大型外付けスピーカ。高品位音質を十分に楽しませてくれる

●メモリ

標準で5.6Mバイトのユーザーズ・メモリを装備し，最大61.6Mバイトまで拡張できます。これは今までの一体型マシンでは考えられなかった大容量です。

拡張にはエプソン用RAMモジュールの他に，低価格のDOS／V用RAMモジュール（JEDEC仕様）も使用できるのが大きな魅力の一つです。

●フロッピーディスク・ドライブ

3モード対応のフロッピーディスク・ドライブを2基装備しています。こうした仕様は，今までのソフト資産，とくにゲームソフトを継続使用したいユーザーにとってうれしいポイントでしょう。

●ハードディスク&CD-ROMドライブ

HDDはモデル2GWと2GWMが200Mバイトを，モデル2IWM2が300Mバイトを内蔵。また，CD-ROMドライブは，倍速CD-ROMドライブ（**写真3**）を，標準装備しています。

注目してもらいたいのは，HDD，CD-ROMドライブともに，内蔵といっても固定装備ではないという点です。

そのため，HDDを500Mバイトなど，より大容量の物に交換したり，CD-ROMドライブを近い将来主流になると思われる3倍速や4倍速CD-ROMドライブに交換することもできます。

●グラフィック・アクセラレータ・チップ

今やマルチメディア・マシンの必需品ともいえるグラフィック・アクセラレータ・チップには，CIRRUS LOGIC社製『CL-GD5428』を搭載しています。

Windows使用時には1,024×768ドットを最高に，4種類の表示形式の選択が可能です。また，640×400／480ドット時には，1,677万色の美しいフルカラー表示も可能です。

●サウンド機能

〝PCM録再機能2チャンネル，FM音源3和音，SSG音源3和音，および4オペレータ20和音FM音源〟という，Sound Blaster16の音源構成にも似たサウンド機能を内蔵しています。加えて，本体前面に〝MIDI&ジョイスティック〟インターフェース（**写真4**）も装備していますから，ユーザーしだいでは，より充実したサウンド・プレイを楽しむこともできます。

高性能な周辺機器

486MUのパッケージには，つぎの周辺機器がセットになっています。

●マウス

●ステレオ・スピーカ

●ヘッドセット式マイク

●マルチ・スキャン・ディスプレイ

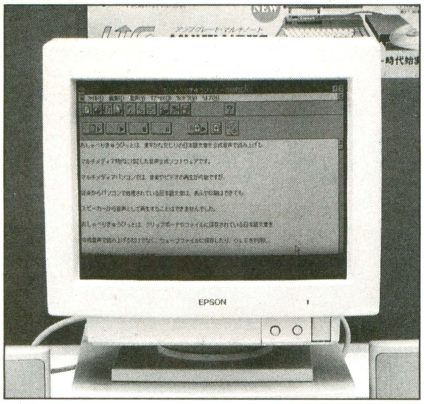
※486MU2IWM2：17インチ・ディスプレイ
486MU2GWM：14インチ・ディスプレイ
486MU2GW：ディスプレイを含まず

すでに説明したように，これらの周辺機器は〝一体型〟という形式をとっていないため，ユーザーが不足を感じた機器については，その部分だけを買い換えてアップ・グレードすることができます。

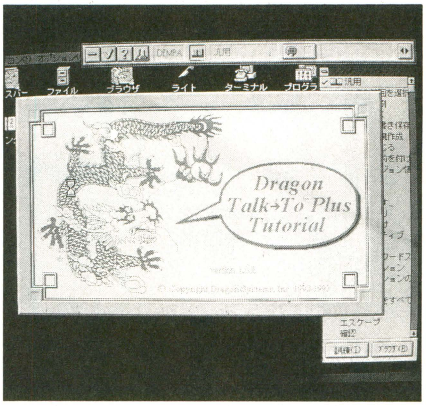
しかし486MUの周辺機器は，一体型マシンに見られる無理な小型化がほどこされていないため，そのままでもかなりの高性能を有しています。

たとえば，外付けの大型スピーカ（**写真5**）は高品位音質を十分に楽しませてくれますし，モデル2IWM2の17インチ・ディスプレイ（**写真6**）は，一体型マシンでは絶対に味わえない大画面の迫力を堪能させてくれます。

おそらくほとんどのユーザーは，そのままでも不足を感じることはないでしょう。



《写真6》モデル2IWM2は17インチ・ディスプレイ，モデル2GWMは14インチ・ディスプレイがセットになっている



《写真7》〝声〟だけでパソコンを自由自在に操るソフト『Dragon TALK→TO Plus』。なかなか使いやすいぞ！



《写真8》写真は，マルチメディア・パソコンのガイドなどが収められている『マルチメディア・バスケット』。他にも『On-Handデモ全集』，『MicrosoftWindows 3.1バックアップCD』などのCD-ROMソフトが付く

すぐに使える豊富なソフト

内蔵HDDには，『Windows3.1』をはじめ7種類のソフトがインストールされており，どれもスイッチONですぐに使うことができます。中でもとくに注目してもらいたいソフトが，『おしゃべりきゅぴっと』と，『Dragon Talk→To Plus』です。

『おしゃべりきゅぴっと』は，画面上の文章を男性，女性，ロボットの声で読みあげる音声合成ソフトです。レポートや企画書などの文字校正にも使えるユニークなソフトです。

『Dragon Talk→To Plus』は，パソコンへの指示を〝声〟で行なう音声認識ソフトです。たとえばマウスで行なっていたファイルを開くという作業を，マイクに向かって「ファイル，開く」と言うだけで実行することが可能です！

付属のヘッドセット式マイクを装着してパソコンを自由自在に操る姿は，まるでSF映画の1シーンのようですね(**写真7**)。

また，オリジナルCD-ROMソフト3枚が付属(**写真8**)。購入したその日から，マルチメディアを楽しむことができます。

マルチメディアにピッタリ

マルチメディアという新たな分野の登場，そしてその発展が導くコンピュータ界の新しい流れは，パソコン本体にさらなる高機能／ハイ・スペックを要求しています。しかも，その要求は，年々きびしくなるばかりです。

こうした流れの中，自分が買ったパソコンが，いつ取り残されるのかは，誰にもわかりません。

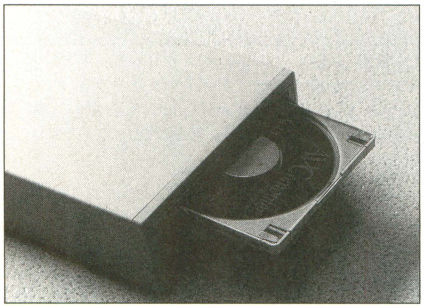
しかし紹介してきた486MUならば，アップ・グレードという手段を使って，そうした流れに沿ったパワーアップを行ないながら，長期的に先端マシンとして使い続けることができるのです。

《第1表》 PC-486MUシリーズの仕様

型番	486MU2GW (ディスプレイなし)	486MU2GWM (14インチ・トリニトロン)	486MU2IWM2 (17インチ・トリニトロン)
価格	278,000円	338,000円	398,000円
CPU	SLエンハンスi486SX (33MHz) フロント・スイッチによりi386DX (10／5MHz) 相当に切り替え可能		
メモリ	5.6Mバイト (最大61.6Mバイトまで増設可能)		
グラフィック・アクセラレータ	CIRRUS LOGIC社製グラフィック・アクセラレータ・チップCL-GD5428標準搭載 640×400ドット (1,677万色中256色または1,677万色) 640×480ドット (1,677万色中256色または1,677万色) 800×600ドット (1,677万色中256色または65,536万色) 1,024×768ドット (1,677万色中256色)		
フロッピーディスク	2基 (1.44Mバイト，1.2Mバイト，640Kバイトの3モード対応)		
ハードディスク	200Mバイト(IDE対応HDDユニット) ※MS-DOS Ver5.0，Windows 3.1，Windows用拡張ビデオ・ドライバ，Windows用拡張オーディオ・ドライバ，CD-ROMエクステンション／『Dragon Talk→To Plus』(音声認識ソフト)，『おしゃべりきゅうぴっと』(音声合成ソフト)インストール済み		300Mバイト(IDE対応HDDユニット)
CD-ROM	標準で内蔵 (平均アクセス・タイム250ms(倍速)，データ転送速度350KB/S，フォトCD対応)		
サウンド機能	PCM録再機能2チャンネル 量子化16ビット・ステレオ サンプリング・レートPCM：5／8／11／22／44.1kHz ADPCM：5／8／11kHz FM音源3和音，SSG音源3和音，および4OP 20和音 FM音源		
インターフェース	マウス，プリンタ，シリアル，外部FDD，アナログRGB，キーボード，マイク入力(モノラル)，ライン入出力(ステレオ)，スピーカ出力(ステレオ)，MIDI&ジョイ・スティック		
ディスプレイ	なし	14インチ・マルチスキャン・ディスプレイ (0.26mmストライプ・ピッチ)	17インチ・マルチスキャン・ディスプレイ (0.26mmストライプ・ピッチ)
内部拡張スロット	専用RAMボード用×1，専用RAMモジュール用×2，専用拡張ビデオボード用×1		
外部拡張スロット	3		
本体外形寸法	380(W)×350(D)×125(H)mm		
本体重量	8.7kg		
本体添付品	アース線，キーボード，オーディオ・ケーブル2本，ステレオ・スピーカ，マウス，保証書，ファースト・ステップ，ユーザーズマニュアル，Windows 3.1コンサイス・マニュアル，せっとあっぷきゅうぴっとfor Win操作ガイド，MS-DOS Ver5.0／Windowsマニュアル・セット購入券，PC-486MU操作ガイド		
本体添付ソフト	CD-ROM版Microsoft Windows 3.1，マルチメディア・バスケット，Windows 3.1用拡張ビデオ・ドライバ，Windows 3.1用オーディオ・ドライバ，ジャスト・ウィンドウ用ドライバ，CD-ROMエクステンション，『おしゃべりきゅぴっと』，『せっとあっぷきゅうぴっと for Win』，On-Hand(CD-ROM)，『Dragon Talk→To Plus』		

連載

CD-ROMからはじめるマルチメディア



第4回
パソコンでビデオを観る？
君のCD-ROMドライブはビデオCDを観ることができるか

TEXT 吉岡哲也

ビデオCDに収められているMPEG圧縮された映像データの画質は，VHSビデオに肉迫する品質を誇ります。これからのマルチメディア時代は，CD-ROMドライブでビデオ作品を観るようになるはずです。

ビデオCDは，現在もっとも注目を浴びている“新しいメディア”です。そこで，今みなさんが持っているパソコンでビデオCDを観るためには，どんなCD-ROMドライブが必要なのかを考えてみたいと思います。

ビデオCDとはなんだ

これまで，CD-ROMドライブに関するさまざまな話題を紹介してきましたが，今回は『ビデオCD』を紹介しようと思います。

ビデオCDは，松下，PHILIPS，日本ビクター，ソニーの4社が共同で規格化した次世代の映像メディアのフォーマットです。いままでならビデオテープやレーザー・ディスクに記録して再生していた長時間映像，音声を，CD-ROMに収めるための規格がビデオCDです。

ビデオCDは，『MPEG』という動画の圧縮方式を使って，CD-ROMにデータを記録しています。このMPEGとは，Motion Picture Expert Groupの略で，カラー動画映像の圧縮方式の規格を取りきめた国際標準化機構（ISO）の略称がそのまま使われています。時間軸に沿った映像の差分を圧縮していく方式を採用しているので，動画映像を効率よく圧縮することが可能になっています。しかも，動画データが大きくなればなるほど圧縮率もあがるため，長時間映像を小さな容量で記録／再生させることが実現可能になっています。

ビデオCDでは，CD-ROMに収録されている圧縮された映像データを“デコーダ”と呼ばれる伸長（圧縮以前の映像データに戻す）専用チップで展開することにより，フルカラー（1,677万色），352×240ドットの映像を30フレーム／秒で再生することができます（写真1）。この，30フレーム／秒というのは，現在，日本で使われているテレビ放送やビデオ，レーザー・ディスクなどが採用している『NTSC信号』とまったく同じスペックです。

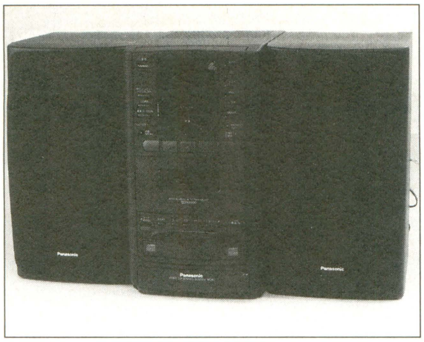
これまでビデオCDは，『カラオケCD』という名称で，文字どおりカラオケなどの業務用映像再生装置として扱われてきました。しかし，最近になって，『カラオケCD』という呼びかたを『ビデオCD』という名称にあらため，映画やドキュメンタリー，教育ビデオなどの



《写真1》ビデオCDの画質はVHSとほぼ同じ。圧縮技術の向上により画質はこの先さらに良くなるはず



《写真2》CD-ROMから再生されているとは信じがたい高画質。画面は『ひき逃げファミリー』（価格4,500円）／問い合わせ先：シネマサプライ ☎03-3319-5530



《写真3》世界ではじめてビデオCDに対応したコンポ『VC-10』(価格125,900円)。今後このようなビデオCD対応製品もまちがいなく増えていくでしょう



《写真4》最近話題の3DOでも専用アダプタ(価格29,800円)を接続すれば，ビデオCDを見ることができます

一般向けソフトが多数発売されはじめました(**写真2**)。ビデオやレーザー・ディスクにくらべて低コストでプレスできることや，CDサイズということでスペースを取らないというメリットから，家電製品やパソコンに普及の波が押し寄せてきています。

松下電器産業からはミニコンポ『VC-10』(価格125,900円)や『3DO REAL』(価格54,800円)が発売されています。『VC-10』は世界初のビデオCD再生機能を搭載したミニコンポです(**写真3**)。また，『3DO REAL』(**写真4**)はオプションで発売される予定の『ビデオCDアダプタ』(価格29,800円)を接続すれば，ビデオCDを楽しむことができます。

今後もこのようなビデオCDに関連した新製品が続々発売されるようになるでしょう。

パソコンでビデオCDが観たい！

『MPEGデコーダ・チップ』とCD-ROMドライブがあれば，パソコンでビデオCDを再生できる環境はそろってしまいます。つまりMPEGデコーダ・チップを拡張してCD-ROMを接続すれば，ビデオCDを観ることができる環境が実現できるわけです。

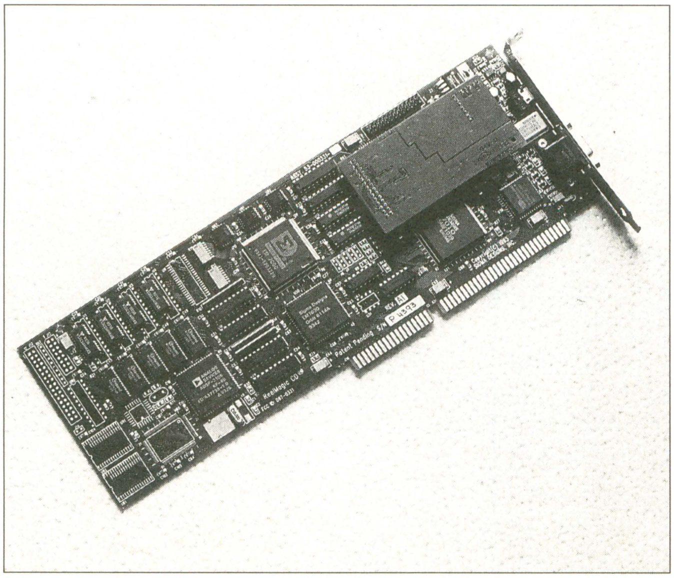
現在，発売されているパソコン用のMPEGデコーダ・チップを搭載したボードのことを『MPEGボード』と呼んでいます。海外では，実にたくさんのMPEGボードが発売されており，その元祖的な存在として有名なのが，シグマ・デザイン(日本ではソフトウェア・ジャパンが輸入販売している)のDOS／Vパソコン用MPEGボード『ReelMagic(リール・マジック)』(価格45,800円〜)です(**写真5**)。このReelMagicは，1枚のボードにPCM音源とSCSIインターフェースを搭載しているので，CD-ROMドライブと接続するだけで，ビデオCDを再生できます。また，すでに実写映像などを駆使したReelMagic対応のゲームソフトも数多く発売されているので，ゲーム好きの人にもオススメできるMPEGボードです。

98用のMPEGボードも最近になって各メーカーから続々と発売されはじめました。緑電子の『ViewMagic-98』は，先ほど紹介したReelMagicと互換性がある98初のMPEGボードです。

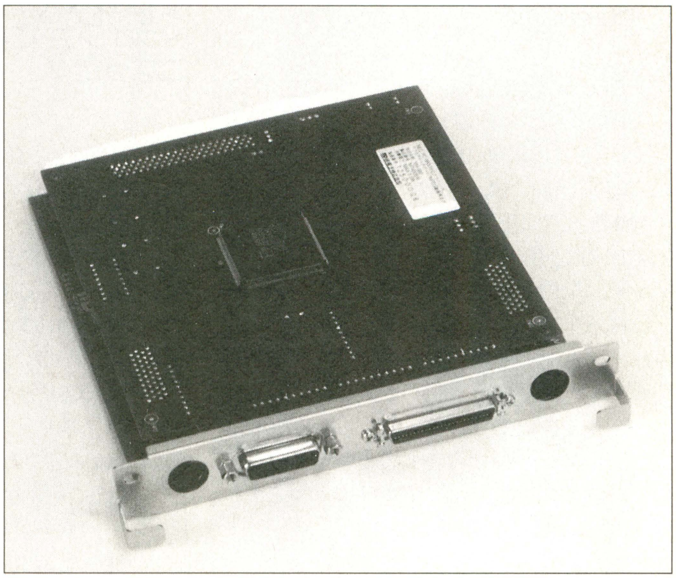
このVeiwMagic-98は，MPEGボード『RM-98』を同社のグラフィック・アクセラレータ・ボード『GAB-982』に載せ，CD-ROMドライブ『CXA-S』を接続して使うようになっています(**写真6**)。ViewMagic-98には，ビデオCDやMPEGデータを見るためのビューア・ソフトが付属されています。操作はとても簡単で，ディスプレイの片隅にテレビが置いてあるような感覚で利用することが可能です(**写真7**)。また，Windows上においてDOS／V用のReelMagicとの互換性もあるため，Windows版ReelMagic対応ソフトがそのまま98で楽しめるわけです。

ビデオCDとCD-ROMドライブの関係についてメーカーに聞いてみました

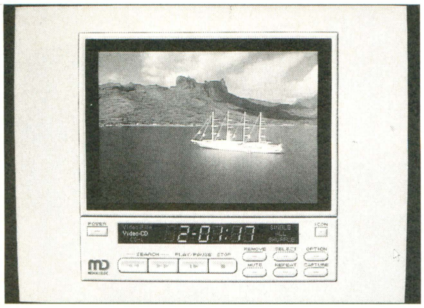
ビデオCDはCD-ROM XAという物理フォーマットを採用しています。そのため，このフォーマットに対応していないCD-ROMドライブは，原則的にはビデオCDを見ることが



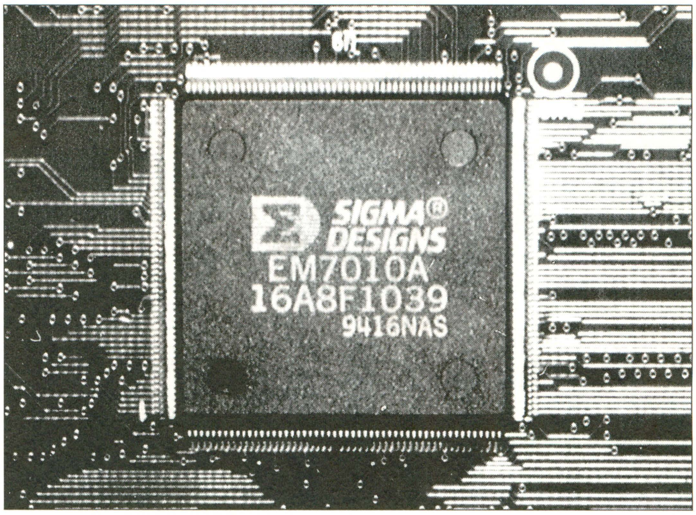
《写真5》これはDOS/Vパソコン用のMPEGボード『ReelMagic』(価格45,800円〜)／問い合わせ先／㈱ソフトウェア・ジャパン 03-5827-7627



《写真6》ReelMagicの98版ともいえる『ViewMagic-98』は，ReelMagicと同等の機能とグラフィック・アクセラレータの機能が1枚のボードにおさまってしまう優れモノ



《写真7》ViewMagic-98のビューア・ソフトは，本物のテレビのような操作感でパソコンのディスプレイであることを忘れてしまいそう



《写真8》Windowsの次期バージョンがでる頃には，MPEGデコーダ・チップがパソコンに標準装備になるかもしれません

できないといわれています。では，ビデオCDを見るためには，CD-ROM XAをサポートする以外に，CD-ROMドライブにどんな性能が必要なのでしょうか。『ViewMagic-98』の発売元でもある緑電子の神崎さんに聞いてみました。

――ビデオCDを見るためには，どんなCD-ROMドライブが必要なのでしょうか？

神崎（敬称略）「ビデオCDを再生するCD-ROMプレーヤは，モード2（一般に“グリーン・ブック”と呼ばれる規格。CD-ROM XAもこの規格を基にしている）のフォーム2をサポートしているものでなくてはいけません」

――では，メーカーなどに問い合わせるときは，「CD-ROMドライブがモード2のフォーム2に対応しているか」を確認すればいいのでしょうか？

神崎「CD-ROMドライブ自体がこの規格に準拠していても，ドライバが対応していない場合があったりします。メーカーに問い合わせる場合には，“ビデオCDが観れるかどうか？”を確認したほうがいいでしょう」

――ビデオCDを見るためには，その他にどんな注意が必要ですか。

神崎「最近は高速のCD-ROMドライブが多く発売されていますが，同じデータ転送速度のものでも，使われているドライブ（CD-ROMドライブ内のデータの読みとり装置）の性能によって，動画の再生にかなりの差があります。ビデオCDなどの動画をCD-ROMで見たいという人は，購入する際にどんなドライブが使われているか確認したほうがいいですね。実際，『ViewMagic-98』に付属しているCD-ROMドライブ『CXA-S』は，動画を再生することを前提に開発されています。弊社の倍速CD-ROMドライブ『CXA-301』とくらべると，カタログ上のスペックにはほとんど差はありませんが，ビデオCDの内周から外周ぎりぎりのデータを直接読みにいくようなときには，映像と音声のズレや音飛びなどにかなりのちがいがあります。」

――なるほど，美しい動画再生を楽しむためには，XAに対応していればどんなドライブでもいいというわけではないようですね。最後

CD-ROMドライブ情報

NEC，CD-ROMドライブ2機種発売

『PC-CD180』
『PC-CD170N』

NECから4倍速CD-ROMドライブ『PC-CD180』と3倍速CD-ROMドライブ『PC-CD170N』(価格85,000円)が発売されました。

PC-CD180には，外付け型の『PC-CD180』(価格98,000円）と98ファイルベイ用の『PC-CD180X』(価格85,000円）があり，ともにキャディ方式が採用されています。

PC-CD170Nはコンパクトなボディと1.1kgという軽さが特徴です。別売りのバッテリパック（価格11,000円）を使えば電源のないところでもCD-ROMを利用することができます。ノートパソコンを持ち歩いて使っている人にはピッタリのCD-ROMドライブです。

『PC-CD180』
■価格98,000円　外付け型
『PC-CD180X』
■価格85,000円　98ファイルベイ用
『PC-CD170N』
■価格85,000円　外付け型

価格改正でCD-ROMドライブがさらに身近になった！

新製品が続々と登場し，低価格化が進むなか，すでに発売されているCD-ROMドライブも価格改正されています。

アイ・オー・データのファイルベイ用CD-ROMドライブ『CDB-N60-L』は24,800円になり，以前よりも5,000円安くなりました。このCDB-N60-Lは，『アローン・イン・ザ・ダーク』をはじめとするゲームソフトやビジネス・ソフト，グラフィック・ソフトなど50種類以上の体験版が収録されているCD-ROMが添付されているのが魅力です。その中には，シミュレーション・ゲーム『シムシティ・オリジナル for Windows』の製品版も収録されています。

また，ランド・コンピュータから発売されている倍速CD-ROMドライブ『LFIC-250』は48,000円から44,000円に，『LFBC-210』は38,000円から24,800円にそれぞれ改正されました。

『LFIC-250』は98ファイルスロット用，『LFBC-210』は98ファイルベイ用です。

このほかにも，さまざまなメーカーの現行機種が価格改正されています。このように価格改正が進むことにより，いままで高くて購入できなかったという人にもCD-ROMを気軽に楽しめるようになるでしょう。



PC-OD301R2



CDB-N60-L

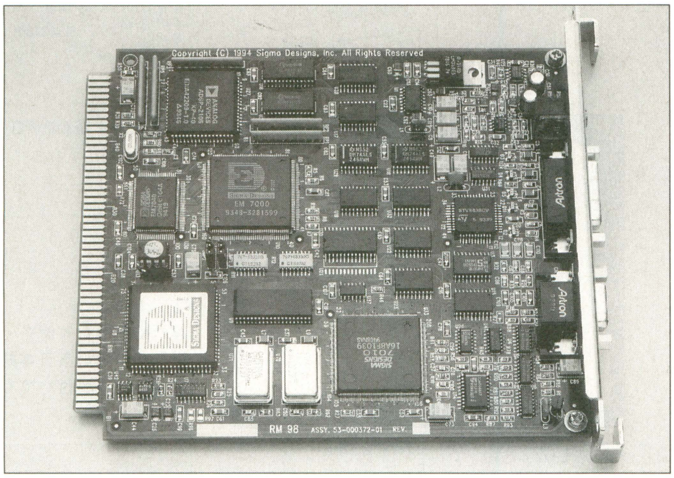
に，ビデオCDは今後どのように普及していくと思いますか？

神崎「年内にも洋画などのソフトが発売されるようですので，ビデオCDはさらに一般的になっていくでしょう。現在でも，秋葉原などでは輸入物の海外アーティストのビデオ・クリップが発売されています。こういった何度でも観れるソフトに人気があるようですね」

――どうも，ありがとうございました。

今後が楽しみなビデオCD

ビデオCDで使われている圧縮方式MPEGが，Windowsの次期バージョンやMacintosh用のQuickTimeの新バージョンでサポートすることが予定されています。このようなことからも，MPEG圧縮やビデオCDが普及していくことはまちがいないといえるでしょう。パソコンのマザーボードやビデオボードにMPEGのデコーダ・チップが標準で搭載されることに期待しましょう**（写真8）**。なお，今回は，XA規格をサポートしたCD-ROMドライブの一覧表を参考までに掲載しています。ここに掲載しているドライブであれば，何らかの形でMPEGボードを拡張することで，近い将来ビデオCDを観ることができる可能性があるといえます。今後，MPEGボード製品が増えたところで，実際にチェックしてみたいと考えています。どうぞお楽しみに。



《写真9》新製品情報：NECからPC-98シリーズ用MPEGボード登場。価格58,000円（8月発売予定）

各社問い合わせ先

アイ・オー・データ機器	☎03-5256-1024
アイー・シー・エム大阪営業所	☎06-648-4702
アイワ　情報機器事業本部	☎03-3371-7930
アドテックス	☎0466-45-1122
NEC	☎03-3452-8000
ソニー	☎03-5448-7868
テクサインターナショナルコーポレーション	☎078-935-2560
東芝　記憶情報機器事業部	☎03-5484-5721
パイオニア㈱　情報システム営業部	☎03-5434-3211
プレクスター　国際部	☎03-3847-8281
松下電器産業	☎03-5295-8721
緑電子	☎044-989-7633
メルコ　ハイテクセンター内インフォメーションセンター	☎052-619-1827
メディアインテリジェント	☎03-3372-5701
ヤノ電器	☎078-974-2931
ランドコンピュータ	☎06-304-8424

各社のCD-XA規格対応CD-ROMドライブ一覧表

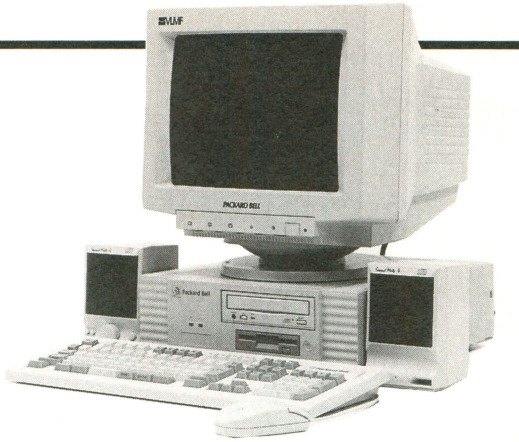
メーカー	型番	価格	データ転送速度(kB/秒)	アクセス速度(ms)	キャッシュメモリ	対応機種	備考
アイ・オー・データ	CDB-N60-L	24,800円	300	330	256	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルベイ用
アイ・シー・エム	CD-600S	98,000円	600	220	1,024	PC-98シリーズ	
	CD-310S	44,800円	300	320	256		
	CD-300F	34,800円	342	380	256	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルベイ用
アイワ	ACD-300WI	39,800円	300	275	256	DOS/V	
	ACD-300WN	44,800円	300	275	256	PC-98シリーズ	
	ACD-300WA	44,800円	300	275	256	Macintoshシリーズ	
アドテックス	AX-CDS-600	98,000円	614	180	1,024	DOS/V，PC98シリーズ	
NEC	PC-CD180	98,000円	600	180	256	PC-98シリーズ　外付け型	
	PC-CD170	78,000円	450	195	256	PC-98シリーズ　外付け型	
	PC CD170N	65,000円	450	250	256	PC-98シリーズ　外付け型	
	PC-CD60	55,000円	300	330	256	PC-98シリーズ　外付け型	
	PC-CD180X	85,000円	600	230	256	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	内臓型
	PC-CD60F	48,000円	300	330	256	ファイルスロットを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルスロット用
	PC-CD60D	38,000円	300	330	256	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルベイ用
ソニー	CDU7811	89,000円	300	280	256	PC-98シリーズ，DOS/V	
テクサインターナショナル	LU-CD2	59,800円	300	330	64	PC-98シリーズ	
	LU-CD2M	59,800円	300	330	64	Macintosh用	
東芝	XM-3400A	110,000円	330	200	256	DOS/V，DynaBooK，PC-98シリーズ	
	XM-4100A	59,800円	300	250	64	98シリーズ（98MATEは除く），Macintosh	
パイオニア	DR-S104X	98,000円	614	190	256	Macintosh，DOS/V，PC-98シリーズ	
	DRM-602X	99,800円	300	290	256	Macintosh，DOS/V，PC-98シリーズ	6連奏
	DRM-604X	248,000円	614	300	128	Macintosh，DOS/V，PC-98シリーズ	6連奏
プレクスター	DM-5028MO	79,800円	335	240	64	DOS/V，Macintosh，PC-98シリーズ	
	DM-3028MO	64,800円	335	240	64	DOS/V	
	PX-45CHKO	96,800円	614	220	1,024	DOS/V，Macintosh，PC-98シリーズ	
	PX-43CHKO	84,800円	614	220	1,024	DOS/V	
松下電器産業	LK-RC562NM	49,800円	300	320	64	PC-98シリーズ	外付け型，I/Fボード付
	LK-RC503NZ5	49,800円	300	320	256	PC-98シリーズ	SCSI2対応外付け型
	LK-RC503MZ	49,800円	300	320	256	Macintosh	
	LK-RC503AZ	49,800円	300	320	256	PS/Vシリーズ	
	LK-RC503AB	42,800円	300	320	256	PS/Vシリーズ	SCSI2対応内蔵型
	LK-RC571NB	未定	300	320	256	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	エンハンスドIDE対応98ファイルベイ用
メルコ	CDO-EY	29,800円	342	350	64	PC-98，PC-9821シリーズ	※
	CDI-FBY	24,800円	342	350	64	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	
	CDS-E	29,800円	410	250	256	PC-98シリーズ	
	NMB-G	64,800円	342	350	64	98NOTEシリーズ，386NOTE　AE/AR，486NOTEAS	98NOTE用マルチメディアBOX
緑電子	CXA-301	49,800円	300	330	64	PC-98シリーズ	
	CXA-450	79,800円	450	200	256	PC-98シリーズ	
	CXA-750	未定	—	—	—	PC-98シリーズ	近日発売予定(4倍速ドライブ)
メディアインテリジェント	MCD-300	49,800円	300	330	64	PC-98シリーズ，Macintosh	
	MCD-450	84,800円	450	195	256	PC-98シリーズ，Macintosh	
ヤノ電機	CD295C	89,800円	2560	295	256	Macintosh全機種(Power Mac対応)	
ランドコンピュータ	LFBC-210	24,800円	350	250	32	ファイルベイを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルベイ用
	LFIC-250	44,000円	300	250	64	ファイルスロットを装備しているPC-98シリーズ	98ファイルスロット用

※メルコ製WSR-GIE，SRB-GIE，WAB-1000/2000，WAP-2000/4000のいずれかが必要です。

1本の電話からはじまる新パソコン・ライフ

直接手に入れるから安い・安心・便利！ ダイレクト販売 DOS/Vパソコン購入ガイド

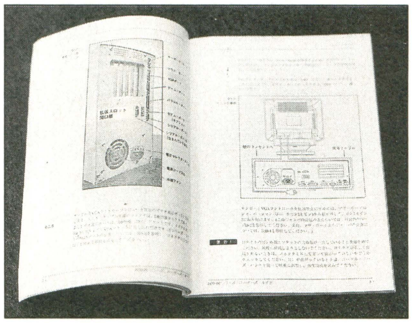
第2回 千葉電子/パッカードベル PB-MULTI486III シリーズとは？



8月号からはじまった『ダイレクト販売DOS／Vパソコン購入ガイド』の第2回目は，アメリカの有名メーカーPACKARD BELL社の製品をダイレクト販売している千葉電子を紹介します。

ビジネス・ユースのハイエンド・マシンから省電力タイプのエコロジー・マシンまでそろっているラインナップから，今回はマルチメディア・マシンを中心に紹介することにしましょう。

TVチューナ搭載のPB-MULTI486IIITV



写真や図版などが多く掲載されている日本語マニュアルが付いてくる

パッカードベルのPB-MULTI486IIIシリーズとは？

アメリカの有名DOS／Vパソコン・メーカーであるPACKARD BELL（パッカード・ベル）社の製品を，日本国内で販売しているのが今回紹介する千葉電子のパッカード・ベル事業部です。もともと千葉電子は，日本で本格的にDOS／Vパソコンを販売開始した元祖的存在の企業で，ユーザー・サポートや丁寧（ていねい）なマニュアルの日本語化などに定評があります。また以前から，CD-ROMドライブなどを内蔵しているマルチメディア環境を取り入れた低価格セットを販売していることもあり，単なるパソコン本体の販売にとどまらずに，DOS／Vパソコンのマルチメディア化のリーダーシップを握っている存在であるともいえるでしょう。

さて，ここで紹介するのは，千葉電子が自信を持って薦（すす）めるPACKARD BELLの『PB-MULTI486IIIシリーズ』（**第1表，第2表参照**）です。

このマシンは，CPUに486SX-33MHz～486DX2-66MHzを採用し，メモリを標準で8Mバイト搭載しています（最大64Mバイトまで増設可能）。マルチ・セッションに対応した倍速CD-ROMドライブと16ビット・ステレオ・サンプリングが可能なサウンド・カード（Sound Blaster16／DV）を内蔵したマルチメディア対応のマシンです。

ビデオチップには『CL-GD5428』（シーラス・ロジック社）を搭載し，1,024×768ドット／256色表示，640×480ドット／1,677万色表示が可能になっています。

こうしたスペックのうち，本体ケースと搭載CPU，内蔵するハードディスクの容量は，本体モデルによって内容が変わります（**第2表参照**）。たとえば，CPUに486DX2-66MHzを採用したデスクトップ・ケースのマシンが欲しい場合，『PB-MULTI486M6』（14インチ・ディスプレイがセット）か『PB-MULTI486M67』（17インチ・ディスプレイがセット）のどちらからかを選択することになります。

なお，ハードディスクを内蔵しているモデルには，MS-DOS6.2／VとWindows3.1が導入ずみの状態で出荷されているので，インストール作業なしにすぐに使えます。

《ACCESS DATA》
〒215東京都千代田区岩本町3-5-6
安田生命岩本町ビル8F
☎0120-009035
FAX 03-5820-0710

マルチメディア・ダブルキャンペーン実施中

現在，千葉電子では“マルチメディア・ダブルキャンペーン”と称して，『PB-486MULTI III』に14インチS-VGA対応ディスプレイと内蔵型TVチューナをセットにした『PB-MULTI486IIITV』を発売しています。限定3,

《第1表》PB-MULTI486IIIスペック表

製品名	PB-MULTI486IIITV	PB-MULTI486III
筐体	ミニサイズ	ミニサイズ
CPU	i486sx-33MHz	
メモリ	8MB	
キャッシュ・メモリ	内蔵8kB（オプション128kB/512kB）	
FDD	3.5インチ（1.44MB/720kB）	
HDD	270MB IDE HDD	
CD-ROM	倍速マルチセッション	
サウンド機能	サウンドブラスタ16/DV（日本語版）	
TVチューナ	信号方式 NTSC	
	VHF 1～12ch，UHF 13～62ch	
	アンテナ端子 F型コネクタ	
	AV入力端子1系統（RCAピン形状）	
ビデオチップ	CL-GD5428ローカル・バス S-VGA 1MB	
拡張スロット	音源＋TVボードにて2基使用	音源ボードにて1基使用
	空きスロット×1	空きスロット×2
インターフェース	シリアル×1，パラレル×1，PS/2キーボード×1，PS/2マウス×1	
	CRT×1	
キーボード	日本語106キーボード	
マウス	PS/2マウス	
基本ソフト	日本語DOS6.2/V，日本語Windows3.1（どちらも導入ずみ）	
バンドル・ソフト	On Hand（ソフトバンク），CCCDP1（C.F.Computing）	
その他	アンプ内蔵ステレオ・スピーカ，日本語マニュアル	
ディスプレイ	PB8549SV 14インチS-VGAディスプレイ（0.28ドットピッチ/1,024×768）	
価格	317,000円	287,000円
キャンペーン価格	258,000円	228,000円

000台で,『PB-MULTI486III』+『PB8549-SV』(14インチ・ディスプレイ)が価格228,000円,『PB-MULTI486III』+『TVチューナ』+『PB8549SV』が価格258,000円という,486SX-33MHzマシンとディスプレイのセット価格としては破格の低価格になっています。

この『PB-MULTI486IIITV』に内蔵されたTVチューナは,VHFなら1ch~12ch,UHFなら13chから62chまでを受信することが可能で,1系統のAV入力端子も準備されています。アンテナやビデオ機器を接続することで,パソコンのディスプレイでTV放送やビデオ,家庭用ゲームマシンなどが楽しめます(全画面切り換え式)。

申し込みは3とおりの方法がある

フリー・ダイヤル,FAX,郵便など,さまざまな方法を使って購入の申し込みが可能です。また,カタログに添付されている注文書を使えば,FAXや郵便による申し込みも可能になっています(カタログと注文書も,フリー・ダイヤル,FAX,郵便で取り寄せられる)。

また,秋葉原にショールーム(☎03-5820-0701)を開設しているので,東京近郊に住んでいる人なら,購入前に一度訪ねてみるのもいいでしょう。注文してから製品が届くまでは約1週間程かかります。

なお千葉電子では,購入から1年間を無償保証期間として,万が一故障が発生した場合,サービス・センターに送ることで,無料で修理を行なってくれます(返送時の輸送料は千葉電子が負担/修理にかかる期間は3~7日)。

この他に,フリー・ダイヤルを使った質疑応答の受付や,出張修理サービス(有料)なども行なっていますので,購入後も安心して使い続けることができるでしょう。

もちろん千葉電子では,パソコン本体以外にも,メモリやハードディスク,SCSIインターフェース・ボード,ネットワーク対応カードなどさまざまなオプションの販売も行なっていますので,家にいながらにして,自分の使う目的にピッタリと合ったベストマシンが,電話を使って購入できるわけです。低価格セット『PB-MULTI486III』で,マルチメディア環境をそろえてみてはいかがでしょうか?

《第2表》PB-MULTI486シリーズ・ラインナップIII

製品名	本体ケース	CPU	メモリ	HDD	ディスプレイ	キャンペーン価格
PB-MULTI486III	ミニサイズ	486SX-33MHz	8MB	270MB	14インチ(PB8549SV)	228,000円
PB-MULTI486III7	ミニサイズ	486SX-33MHz	8MB	270MB	17インチ(PB8517MG)	288,000円
PB-MULTI486IIIM6	デスクトップ	486DX2-66MHz	8MB	340MB	14インチ(PB8549SV)	298,000円
PB-MULTI486IIIM67	デスクトップ	486DX2-66MHz	8MB	340MB	17インチ(PB8517MG)	358,000円
PB-MULTI486IIIT6	ミニタワー	486DX2-66MHz	8MB	420MB	14インチ(PB8549SV)	338,000円
PB-MULTI486IIIT67	ミニタワー	486SX2-66MHz	8MB	420MB	17インチ(PB8517MG)	398,000円

《第3表》パッカードベル・オプション価格表

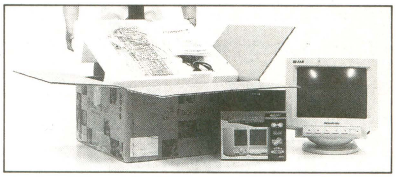
製品名		価格
メモリ	4MB SIM72ピン	26,000円
	8MB SIM72ピン	52,000円
	16MB SIM72ピン	98,000円
	32MB SIM72ピン	298,000円
キャッシュ・メモリ	32kB キャッシュ・メモリ	5,000円
	128kB キャッシュ・メモリ	10,000円
	512kB キャッシュ・メモリ	40,000円
拡張ビデオメモリ	1MB VRAM	10,000円
ハードディスク	100MB IDE HDD	38,000円
	240MB IDE HDD	48,000円
	330MB IDE HDD	68,000円
	520MB IDE HDD	98,000円
	330MB SCSI HDD(SCSIカード別途要)	78,000円
	520MB SCSI HDD(SCSIカード別途要)	108,000円
	1.0GB SCSI HDD(SCSIカード別途要)	198,000円
リムーバブルHDD	250MB IDE HDD単体	58,000円
	360MB IDE HDD単体	78,000円
	540MB IDE HDD単体	108,000円
	シングル・ベイ・キット	10,000円
	デュアル・ベイ・キット	15,000円
FDD	3.5インチ(1.44MB) FDD	9,000円
	5インチ(1.2MB) FDD	9,000円
	3.5インチ3モードFDD	18,000円
マウス	PB-MOUSE(PS/2ポート用)	5,000円
	3ボタン・シリアル・マウス	5,000円
キーボード	日本語106キーボード(PS/2)	9,000円
	英語102キーボード(PS/2)	4,000円
ディスプレイ	PB8549SV(14インチS-VGA)	59,000円
	PB8515SV(15インチS-VGA)	65,000円
	PB8517MG(17インチS-VGA)	128,000円
SCSIカード	Adaptec 1542CF(16bit SCSI Card)	48,000円
ネットワークI/F	Ethernet Card 10BaseT	18,000円
	Ethernet Card 10Base2	18,000円
Multimedia Kit	Sound Blaster16/DV	19,800円
	内蔵型倍速CD-ROMドライブ	
	Panasonic CR563B(Sound Blaster用)	29,800円
	Plextor DM3028(SCSI用,I/F別)	45,000円
	ステレオ・スピーカ	5,000円

ハードウエア・セッティング!

①電話,FAXなどで申し込むと,さっそく千葉電子から箱が届いた



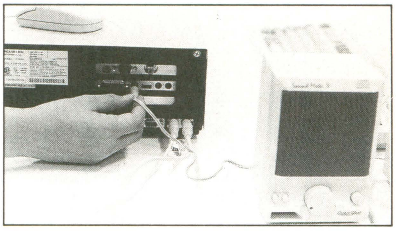
②大きな箱はパソコン本体,小さな箱はステレオのスピーカ・システム。そしてもう一つはディスプレイが入っている



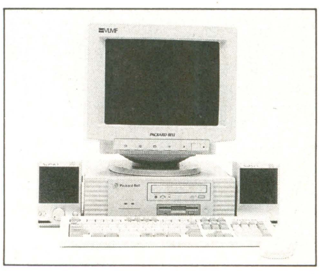
③箱から取りだしたら,さっそくセッティングを開始。キーボードとマウスを接続する



④続いてスピーカを接続する。サウンド・ボードやチューナ・ボードは最初からインストールされている。



⑤これで完成。ハードディスクの中には,MS-DOSやWindowsがあらかじめ導入してあるので,電源を入れたと同時に使いはじめることが可能だ



初心者からベテランまで楽しめる コンピュータ・ミュージック・システム

YAMAHA
HELLO!MUSIC!300
価格80,000円～

問い合わせ先
CBXインフォメーション・センター
〒150東京都渋谷区道玄坂2-10-7新大宗ビル
ヤマハR＆D東京内
☎03-5458-2484



パソコンでコンピュータ・ミュージックを楽しむためのハードやソフトを紹介する本連載。今回はヤマハから発売されたPC-98，Macintosh，DOS/V用のコンピュータ・ミュージック・パッケージ「HELLO! MUSIC! 300」です。セミプロ・ミュージシャンから初心者まで誰でも使えるのが魅力です。

MIDIはますます身近になっている

ふだん何気なく歌いに行っているカラオケ屋，最近はそのカラオケも，録音されたカラオケではなく，MIDIに変わりつつあります。

カラオケ屋にはMIDI音源とそれを演奏するためのコンピュータだけを備え付けておいて，データをカラオケ会社からISDN（高速デジタル電話回線）を使って送るというふうに変わりつつあります。

これなら，末端のカラオケ屋に曲をストックしておく必要がなくなりますし，新しい曲をどの店からでもすぐに使えるわけです。

こんなふうにして，知らないうちにMIDIはどんどん身近になってきているのです。

＊

それから「MIDIレンダー」という話題。MIDIデータと，楽器の波形データを使って，計算し，その演奏の波形データを作ってしまうという技術。

コンピュータ・グラフィックス（CG）の世界でレンダリングというと，物体の形状データを元にして，それが実際にどんなふうに見えるのか，計算して絵を作ることをいいます。

つまり，MIDIレンダーとはMIDIデータと楽器の波形データを元にして，演奏される曲の音の波形を出力するということなのです。

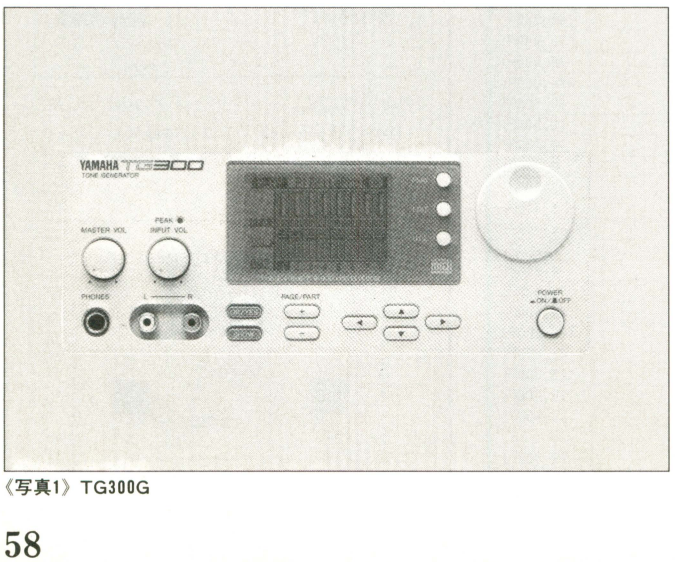
これなら，パソコンに必要なハードウエアはデジタル信号をアナログ信号に変換するためのD／Aコンバータのみ，これだけで本格的なコンピュータ・ミュージックの演奏が楽しめるようになってしまうわけです。

また，エコーやリバーブといったエフェクト（効果）も，イコライザによる音の加工などもデータ上の計算できてしまいます。

そうなれば強力この上ないシステムでしょう。

もちろん今の段階では，CGと同じように計算にものすごく時間がかかってしまうので，あまり気軽に使えるものではないらしいのですが，最近のパソコン界は，POWER PCとかDX4とかPentiumとか，高速CPUの話でもちきりの状況ですから，これもハイパワーのマシンの登場によって何とかなってしまうのではないでしょうか。

将来的には，こういった方式が主流になってくるのはまちがいないでしょう。



《写真1》TG300G

ヤマハから新しいコンピュータ・ミュージックが！

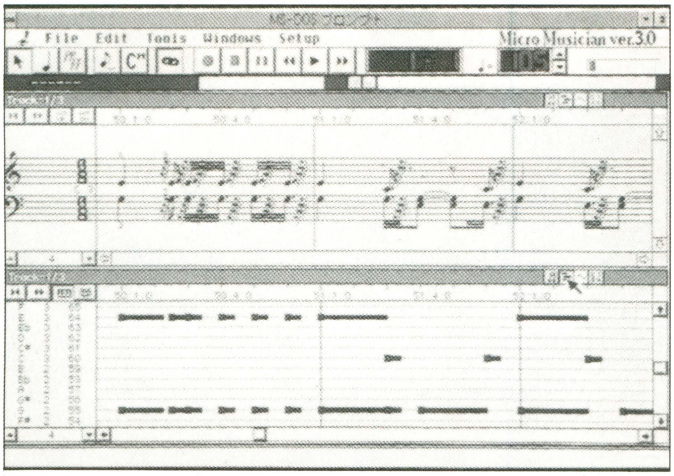
最近ヤマハから新しいコンピュータ・ミュージック・システムが発売されました。ヤマハのコンピュータ・ミュージック・システムというと，HELLO！MUSIC！がおなじみですが，今度発売されたのは「HELLO！MUSIC！300」，これまでのHELLO！MUSIC！の上位機種になります。

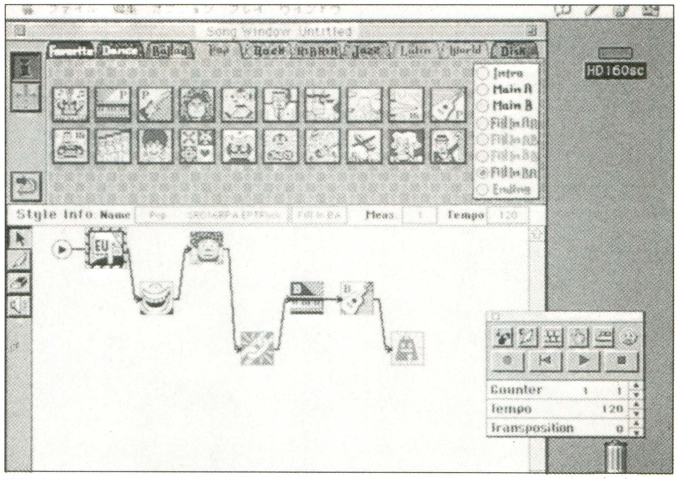
HELLO！MUSIC！にくらべて，ハード，ソフト共にグレードアップし，対応機種は，NEC PC-98シリーズ用，アップルMacintoshシリーズ用，Windows3.1用が用意されています。

●ゴージャスなサウンド

音質を決定する音源モジュールには，TG300G（**写真1**）を採用しています。単体で売られているTG300がブラックなのに対して，TG300Gの色はパソコンに合わせたグレーのカラーリングです。

内蔵音色数はプリセット456種，ユーザー音色128音色，最大同時発音数32音，3系統の


《写真2》Micro Musician ver.3.0


《写真3》Visual Arranger

デジタル・エフェクトを同時に使用することができるという豪華なスペックを持っています。マルチメディアや市販の曲データの多くが準拠しているGMシステム対応しているのも見逃せない点です。

●Micro Musician ver.3.0(PC-98用に同梱)

これまでのHELLO！MUSIC！に同梱されていたソフトは，Micro Musician ver.2.0でしたが，HELLO！MUSIC！300にはその次バージョンであるMicro Musician ver.3.0が付属します（**写真2**)。

大きな特徴は，一つのデータを4通りの異なった形式で表示・編集ができることです。音楽へのアプローチのしかたは人それぞれですが，その人にもっとも適した方法をとることができるので，ユーザーは音楽そのものに専念することができるように配慮されています。

●新開発のアレンジ・ソフト

Micro Musicianは音楽に対するシリアスなアプローチのための道具ですが，気楽に遊ぶ音楽を楽しむ間口の広さを持っているのもHELLO！MUSIC！300の特徴です。

Macintosh用とWindows用には「Visual Arranger(**写真3**)」，PC-98用には「MUSIC ARRANGER(**写真4**)」という新開発の自動伴奏ソフトが付属しているので，音楽の知識がない人でも，曲の伴奏データを作ることができます。

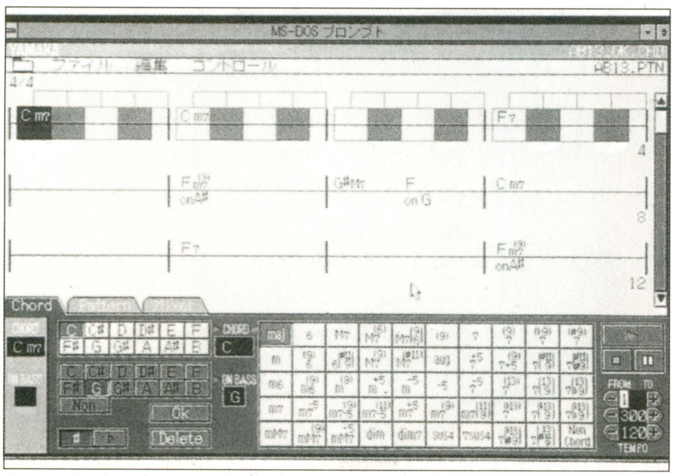
とくにVisual Arrangerは，マンガチックなアイコン画面に並べていく方法で音楽を組み立てる不思議なソフト。これなら初心者でも臆することなく音楽に向かうことができるはず。

■HELLO！MUSIC！300　価格

PC-98用	
CBX-111	90,000円
Macintosh用	
CBX-211	95,000円
Windows3.1（PC-98＆IBM PC)用	
CBX-312	80,000円

■TG300G　主な仕様

●音源方式：AWM2（Adovanced Wave Memory2)●波形メモリ：6MB・ROM（195波形）●最大同時発音数：32●最大同時発音音色数：16音色（DVA)●エフェクト：3系統（5基)●内蔵音色数：プリセット456音色＋ユーザー128音色●ディスプレイ：21文字×8行（128×64ドット）LCD●接続端子：ラインアウト（L／MONO, R)，ヘッドホン，オーディオ・イン（L, R)，トゥーホスト，DCイン，MIDI IN／OUT／THRU●電源：電源アダプタPA-1207（同梱品）●寸法・重量：220（W）×91.6（H）×257.2（D）mm，1.9kg


《写真4》MUSIC ARRANGER

楽譜を読むソフトが発売

HELLO！MUSIC！と同時に発表されたのが，「SCORE READER」というWindows用譜面読み取りソフトです。

これはイメージ・スキャナを使って，市販の印刷楽譜を読み込み，その画像データをMIDIデータに変換するというものです。今までは，人間が楽譜を見ながら手作業でパソコンにデータを打ち込んでいったわけですが，SCORE READERによってそれが機械化，自動化されてしまいます。

スピードは，486，66MHzのマシンで，16段までのA4版の楽譜を1分以内に認識する程度のスピードがあります。

もちろん，音符そのものだけではなく，休符，拍子，ト音記号，ヘ音記号などの音部記号，調，シャープ，フラットなどの臨時記号，タイなど奏法に関する記号，ダルセーニョ，ダカーポなど繰り返し記号までを正確に認識できます。

いっぽう，楽譜というものは，情報伝達の手段としては完全なものではありません。人に感動を与えるような，生き生きとした演奏のためには，微妙なテンポの揺れとか，抑揚などが不可欠です。

つまり，SCORE READERが出力したデータを，人間が手をいれ，さらに煮詰めていく作業が必要ということは否定できません。それでも，既成曲のデータ入力がこれでかなり効率化することは間違いありません。コンピュータ・ミュージックの新しい方向性として注目されます。

なお，SCORE READERとは別にスキャナが必要になります。また，スキャナの性能によって認識率が変わります。

■SCORE READER	68,000円

新製品 Flash NEWS

パソコン

NECが普及価格のカラー・ノート・パソコンを発売

●NEC

カラー・ノート・パソコンのPC-9821Nシリーズに，普及価格の新製品『PC-9821Ne2』と『PC-9821Nd』が登場しました。

『PC-9821Ne2』は，Windows使用時に640×480ドット256色表示が可能なTFT液晶ディスプレイを搭載したモデル。価格は458,000円。

『PC-9821Nd』は，デュアル・スキャンSTNカラー液晶ディスプレイを搭載したモデル。表示能力はNe2より1ランク落ちますが，348,000円という非常にうれしい低価格を実現しています。

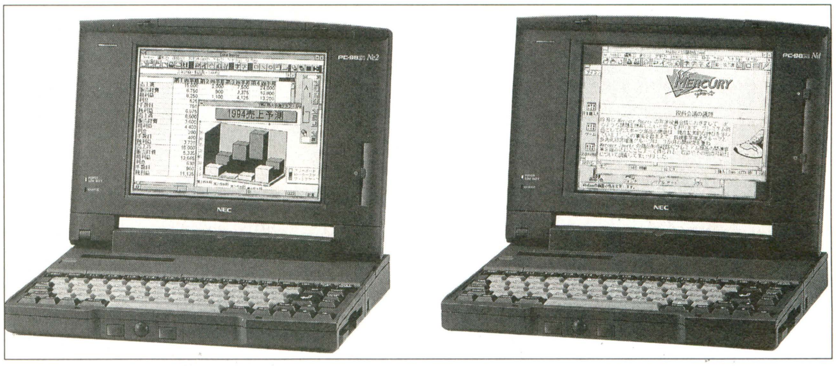
両モデルともに，CPUはi486SX-33MHzを，メモリは1.6Mバイトを搭載。CPUは，『CPUアップ・グレード・ボード』(価格88,000円)により，i486DX-50MHz相当にアップ・グレードできます。

また，グラフィック・アクセラレータ・チップにCIRRUS LOGIC社製の『GD5428』を標準装備しており，高速な画面表示で，Windowsを快適に操作できます。

両モデルには340Mバイトのハードディスク搭載モデルも用意されており（Ne2/340W：578,000円　Nd/340W：468,000円)，こちらは5.6Mバイトのメモリを搭載。

ハードディスクにはMS-DOS Ver5.0A-Hと，Windows 3.1があらかじめインストールされています。

■問い合わせ先
NECパソコン
インフォメーション・センター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800　（大阪）



人気のMODULOがラインナップを一新

●オリベッティ

オリベッティは，人気のデスクトップ・パソコンM4 MODULOシリーズを一新。新たに7機種16モデル(価格165,000円～495,000円) を発売し，ラインナップを大幅に拡大しました。

M4 MODULOシリーズは，オリベッティの全ラインナップ中，ミドルレンジに位置するスタンダード・パソコン。同社ならではの信頼性と，優秀なコスト・パフォーマンスから，多くのDOS／Vマシン・ユーザーに愛用されてきました。

今回発売されたマシンは，デスクトップとスリム・デスクトップの2タイプで，CPUはi486SX-33MHzからDX4-100MHzのIntel486ファミリーを搭載。

全機種とも，優れた拡張性を持つ高速なVESAローカル・バスを採用。“PLUG&PLAY”に対応した上，省電力設計になっています。また，CIRRUS LOGIC社製のグラフィック・アクセラレータ・チップを搭載し，内蔵したHDDには『MS-DOS6.2/V』,『Windows3.1』,『電子手帳ソフトLotus Organizer R1.1J』がインストールされています。

もちろん，オリベッティ最大のメリットともいえる，“3年間無償保証”も継続して実施中。安心して長期間使える，高性能パソコンです。

■問い合わせ先
オリベッティ・ダイレクト
0120-045-393
FAX情報サービス
FAX 03-3714-1510



新製品 Flash NEWS

周辺機器

カノープス「Power Windows」シリーズに新機種登場

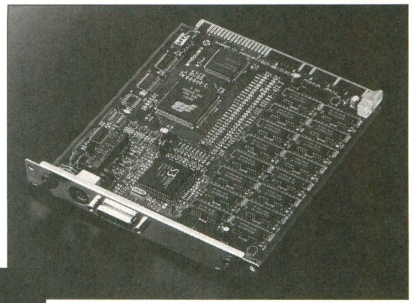
●Power Window805i　価格34,800円

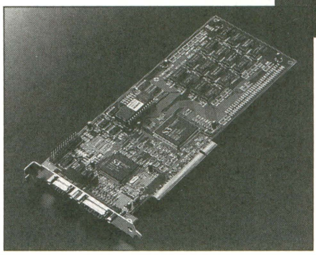
Power Window928II，928II LB，928G，928LB，801Gに続き，98用標準バス対応の高速グラフィック・アクセラレータ・ボード『Power Window805i』が登場しました。『Power Window805i』は，グラフィック・アクセラレータ・チップにS3社の新製品チップ86C805iを採用しています。このチップの持つ，32ビット・インターリーブ機能により，64ビットのディスプレイ・メモリ・アクセスが可能になっています。それにともない，画像メモリも2Mバイトに増設され，800×600ドット／フルカラー表示，1,024×768ドット／65,536色表示，最大で1,600×1,200ドット／16色表示が可能になっています。しかも，1,280×1,024ドットの解像度までフリッカー・フリー・モードをサポートしているため，高解像度においてもちらつきのない安定した画像を得ることが可能です。また，Windows用超高速ドライバ以外にも，『ジャスト・ウィンドウVer.2』，『Lotus1-2-3 R3j／2.4j』に対応した高解像度ドライバが添付されているため，『一太郎Ver.5』などのMS-DOSアプリケーションが，最大1,600×1,200ドットで利用することが可能です。

他にも，『Power Window805i』には，さまざまな画像ファイルを閲覧できる画像ファイル・ビューア『Power View for PW』と，フルカラー・フォトレタッチ・ソフト『Power Edit』（価格12,000円）が標準添付されているため，高速アクセラレータ・ボードを中心とした，フルカラー環境が一気にそろいます。

●Power Window864PCI　価格44,800円

これからのDOS／Vパソコンの主流高速バスになるといわれているPCIバスに対応したグラフィック・アクセラレータ・ボードが『Power Window864 PCI』です。このマシンの登場により，これまで，ISAバスに対応した『Power Window928II／V』やVESAバスに対応した『Power Window928II／VLB』のラインナップに加え，PCIバス製品がそろうことになります。採用しているグラフィック・アクセラレータ・チップはS3社のVision864で，画像メモリを2Mバイト搭載しており，800×600ドット／フルカラー，1,024×768ドット／65,536色，最大1,600×1,200ドット／256色表示が可能になっています。また，1,280×1,024ドットまで，ちらつきのないフリッカー・フリー・モードをサポートしています。また，日本語環境だけではなく英語環境（Windows3.1英語版，Windows for Workgroup3.11，Win／Vなど）にも幅広く対応しています。なお，『Power Window805i』同様に，JPEGやフォトCDなどのデータを扱うことが可能な『Power View for PW』（製品版に一部制限をつけたもの）と，フルカラー・フォトレタッチ・ソフト『Power Edit』が付属しています。





●Power Driver for PS/V　価格12,800円

ハードウエアとソフトウエア（ドライバ）の最適化技術に定評のあるカノープスから，アイ・ビー・エム PS／V（マザーボードにS3社の86C805を搭載）の描画速度を約2.5倍向上させる高速ディスプレイ・ドライバ『Power Driver for PS／V』の発売を開始しました。

カノープスの発表したベンチマーク・テストの結果を見ると，

■本体：PS/V 2410-NVC(486DX2-66MHz)
■セカンド・キャッシュ：128kバイト
■メモリ：4Mバイト
■解像度：1,024×768ドット/256色表示において，WinTach1.2を使った結果，純正のディスプレイ・ドライバを利用した場合“17.11”，『Power Driver』を利用した場合“42.52”と，実に2倍以上，描画速度が向上していることがわかります。また，1,536×1,024ドットの仮想スクリーン（画面が上下にスクロール）を持つため，高解像度環境を利用することができるようになっています。動作環境も，日本語版／英語版 Windows3.1，Work groups 3.11，Win/Vなどに対応し，さまざまな環境で利用することが可能です。

『Power Driver for PS/V』の対応機種はつぎのとおりです。

■PS/V　2405-WA1/WA8/WAB/WAW/WM1/YAB/YAW/NWC/NZC
■PS/V　2410-NA1/NBA/NAW/NYB/NB1/NVC/NZC/NWC

■問い合わせ先
カノープス㈱テクニカル・サポート
☎078-992-6830(月～金/13:00～16:00)
FAX 078-992-2998

超低価格のパソコン通信入門パック

●高電社
●PC-VANスタート・キット
●価格　29,800円

高電社は，超低価格のパソコン通信入門パック『PC-VANスタートキット』の販売を開始しました。

同製品は，
①アイワ製の高速FAXモデム『PV-AF144』
②PC-VANウェルカムキット
③高電社製パソコン通信ソフト『Super Talkでんでん』
の三つのセットを29,800円という破格の大特価で提供してくれます。PV-AF144は，業界でも定評のあるアイワ製の高速FAXモデム。DATA／FAXともに14,400bpsの通信速度を誇る高級モデルです。多機能通信ソフトである『Super Talkでんでん』には，大手商用ネットPC-VANの全国アクセス・ポイントが最初から登録されており，PC-VANへの新規入会からアクセスまで簡単実行可能です。もちろん，他ネットへのアクセスにも使用できます。また，同キットにはPC-VANの無料入会IDと，2,000円分の使用権も含まれているため，買ったその日から，すぐにパソコン通信を楽しめます。

■PV-AF144主な仕様
通信速度（データ部）：最大14,400bps
通信速度（FAX部）：最大14,400bps
エラー制御：ITU-T，V.42bis，MNP4
データ圧縮：ITU-T，V.42，MNP5
コマンド：Hayes ATコマンド
FAXプロトコル：EIA-578Class1

■問い合わせ先
㈱高電社
☎03-3256-3061（東京）
☎06-628-8880（大阪）

TDKが3.5インチMOディスクのラインナップを拡充

●TDK

TDKは，同社の3.5インチMOディスクに，新たに“フォーマット済品”，“倍密度230Mバイト品”を追加することを発表。MOディスクのラインナップを大幅に拡充し，8月18日から販売を開始します。

追加されたのは，『MO-R128MCN（Macintoshフォーマット済）：価格7,500円』，『MO-R128DSN(MS-DOS Ver.5フォーマット済)：7,500円』，『MO-R230N（230Mバイト，アン・フォーマット）：価格7,500円』の3製品。従来製品の『MO-R128N（128Mバイト，アン・フォーマット）：価格6,900円』を含めて，ラインナップは合計4製品となります。



どのMOディスクにも，“チリ，ホコリからデータを守る高密閉性”，“高耐久性のハードコート”といったTDKの優れた技術が活かされており，大切なデータを安心して，長期間保存しておくことが可能。また，新たに追加されたフォーマット・モデルは，今まで14～20分かかった初期化の時間を省略し，ユーザーの手間を大きく軽減してくれます。

■問い合わせ先
TDKサービス・ステーション
☎03-5201-7102

インターコムと沖電気がモデム内蔵のPCカードを共同開発

●インターコム＆沖電気工業
●V.26bisモデムカード
●価格　128,000円～

インターコムと沖電気工業の両社は，技術提携により，DOS/VパソコンとPC-98ノート・パソコン用の多目的通信PCカード『V.26bisモデムカード』を共同開発しました。

この製品は，ホスト端末エミュレータや流通VAN，ホーム・バンキングなどで使用されているSDLC/HDLC/BSC手順の高品位データ転送に必要なプロトコルをサポート。現在，一般的に使われている非同期式通信用モデムやカードの，数ランク上に位置する“同期通信用モデム内蔵PCカード”です。

V.26bisモデムカードを利用すれば，今までノート・パソコンで同期通信を行なう場合に必要であった拡張ユニットや高価な外付けモデムを省略でき，また，3270/6680端末エミュレータや全銀手順，JCA手順などを使ったネットワーク環境に，安価なノート・パソコンを導入できるようになります。

■問い合わせ先
㈱インターコム
☎03-3842-6011



インテルジャパン，ODPの値下げを発表

●インテルジャパン

インテルジャパンは，同社のODP(オーバー・ドライブ・プロセッサ) の価格を，7月1日から5～30%値下げしました。

ODPは，CPUに後から装着するだけで簡単に性能を向上させるアップ・グレード製品です。

インテルジャパンは現在，『IntelDX2』シリーズと，『IntelSX2』の2種類を販売しています。

『IntelDX2』シリーズは，表計算ソフトやCADなど，浮動小数点演算，整数演算処理を必要とするソフトを操作するユーザーに最適のODP。

もう一つの『IntelSX2』は，『IntelDX2』から浮動小数点演算機能を取り外した低価格版で，ワープロなど，整数演算処理のみを必要とするソフトに向いています。

今回の価格改正で，さらに多くのユーザーが気軽にアップ・グレードできるようになりました。

なお，価格の変更は，以下のとおりです。

■『IntelSX2 ODP 25MHz版』/価格35,500円→29,800円
『IntelDX2 ODP 25MHz版』/価格46,400円→44,000円
『IntelDX2 ODP 33MHz版』/価格68,200円→48,000円

■問い合わせ先
インテル・ホットライン・サービス
☎0120-1-80387

TOTOKUの大型21インチをふくむ新型ディスプレイ3機種

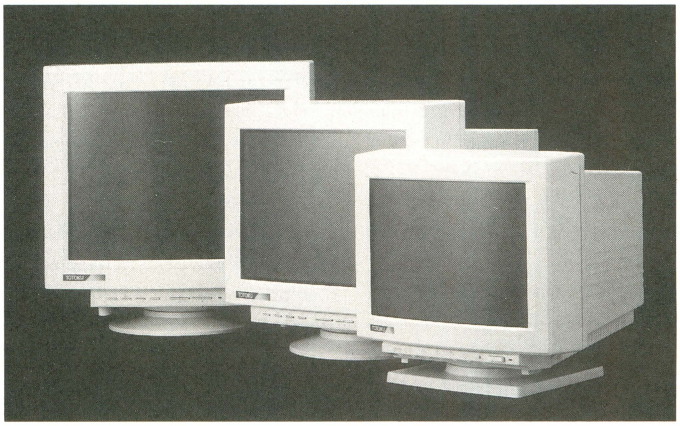
●TOTOKU

TOTOKUから，マルチ・スキャン・ディスプレイの新製品が発売されました。新たに登場したのは，14インチの『CV142J』(価格89,800円)，17インチの『CV172J』(価格198,000円)，21インチの『CV211J』(価格498,000円)，以上3機種。

全機種がトリニトロン・ブラウン管を搭載し（CV211Jは，アパーチャ・グリル・ブラウン管），高精彩，高コントラストの美しい画像を提供してくれます。

CV142Jは，このクラスでは国内ではじめて“ローテーション調整機能”を装備した高性能モデル。地磁気の影響による画面の傾きを補正し，常に正確な画像を維持します。CV172JとCV211Jは，豊富な画像調整機能が特徴。輝度，画面サイズ，各種ゆがみの補正はもちろん，ローテーション，パワー・マネジメント・コントロールまで調整でき，さらにそれらをディスプレイ画面上で画像調整操作するOSD機能も搭載しています。

他にも32Chのタイミング・プリセットが可能など，豊富な機能を搭載した高級モデルです。



■問い合わせ先
東京特殊電線㈱
☎03-5273-2022

便利なリムーバブルHDDに270Mバイトの大容量タイプ登場

●TEXA
●CARRY HOUSE270
●価格　89,800円

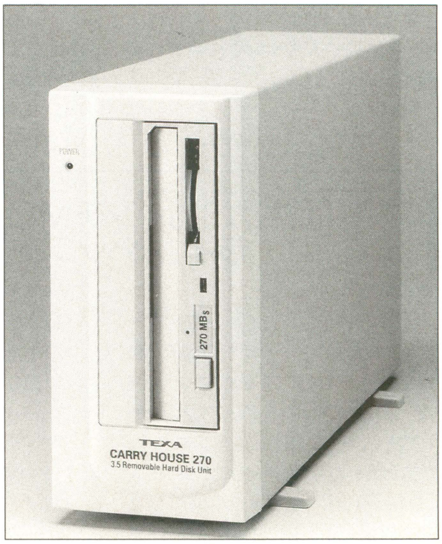
周辺機器メーカーのTEXAは，PC-98&Macintosh用のHDD『CARRY HOUSE270』の販売を開始しました。

CARRY HOUSE270は，ハードディスク本体のドライブ部分を取り外したり，交換することができるリムーバブル・ハードディスク・ドライブです。これによりユーザーは，ハードディスクのデータを簡単に持ち運ぶことができるようになります。また，270Mバイトのドライブ部分が，14,800円と低価格なのも魅力です。もう1台HDDを購入するより，はるかにコストをおさえることができますし，「本体は複数の人で共有し，ドライブ部分のみは自分専用の物を用意する」ということもできます。

ドライブ部分にはSyQuest社製の製品を採用しており，信頼性は抜群。データ転送レートも4Mバイト/秒と，通常のハードディスクと変わらない高速性を実現しています。なお，使用には別売りの接続キット（PC-98用：価格19,800円 Mac用：価格24,800円）が必要です。

■主な仕様
ディスク容量：約270Mバイト
アクセス・タイム：30ms（MAX）
転送レート：4Mバイト/S

■問い合わせ先
㈱テクサインターナショナル・コーポレーション
☎045-935-2560（横浜）
☎06-267-0666（大阪）



新製品 Flash NEWS

オムロン，新型FAXモデム2機種発表

●オムロン

●ME1414B（DOS&Windows用）

価格29,800円

●ME1414B-M（Macintosh用）

価格32,800円

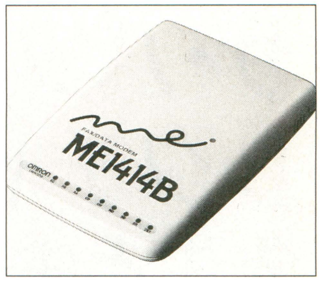
オムロンはデータ通信速度，FAX通信速度ともに14,400bpsの，高速FAXモデム2機種を発売しました。

最大の特徴はその低価格で，DOS&Windows用FAXソフトが付属する『ME1414B』は価格29,800円，Macintosh用FAXソフトが付属する『ME1414B-M』は価格32,800円という，求めやすい価格帯に設定されています。

付属のWindows用，Macintosh用FAX通信ソフトは優秀で，パソコンの“バック・グラウンド機能”に対応しているため，他のソフトが起動中でも，FAXを受信することができます。

■主な仕様

通信速度（データ部）：最大14,400bps
通信速度（FAX部）：最大14,400bps
エラー制御：ITU-T，V.42bis，MNP4
データ圧縮：ITU-T，V.42，MNP5
コマンド：Hayes AT，EIA-578（Class1）
FAXプロトコル：EIA-592（Class2）



■問い合わせ先

専用機器統括事業部
☎045-411-7221

1,200dpi相当のレーザー・プリンタが89,000円

●富士ゼロックス

●Laser Wind 1040W 価格89,800円
Laser Wind 2080W 価格198,000円
Laser Wind 3160PS
価格348,000円

富士ゼロックスは，画期的な高画質と低価格を両立させたレーザー・プリンタLaser Windシリーズ3機種を開発。『Laser Wind 1040W』と『同2080W』を8月下旬から，『同3160PS』を9月から販売開始します。

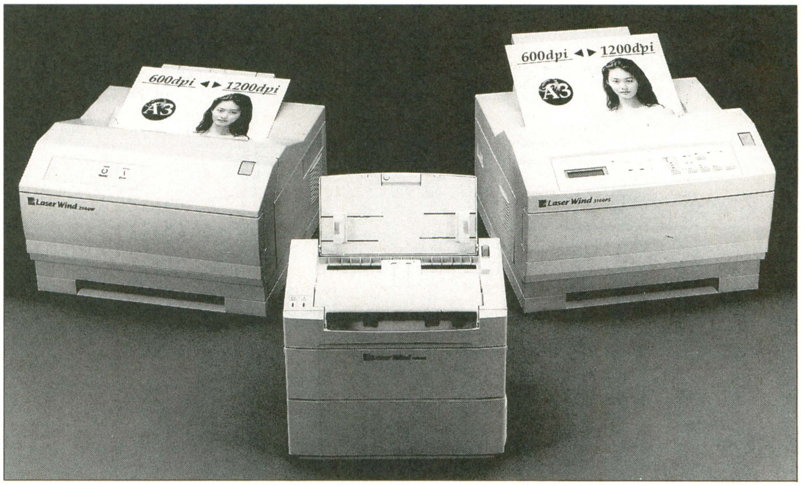
1040Wは，A4サイズ対応のレーザー・プリンタとしては驚異的な，89,800円という低価格。しかも標準で600dpi，オプションのソフト（10月発売予定）を使用することで，1,200dpi相当の高解像度を実現する高機能マシンです。給紙トレイは100枚まで収容でき，最大A4からハガキまでの用紙サイズに対応します。

2080Wは，A3サイズに対応するレーザー・プリンタとして，はじめて20万円を切った製品。解像度は1040Wと同等ですが，印字速度はA4用紙8枚／分と，非常に高速です。用紙サイズは最大A3からハガキに対応し，給紙には250枚収容のカセットと，50枚セットできる手差しトレイを利用できます。

3160PSは，Laser Windシリーズのハイ・エンド・モデル。内部にデータ処理用のメモリ（5Mバイト）と，32ビットRISCチップを搭載しており，グラフィック・データやアウト・ライン・フォントなど，複雑なデータをすばやく処理。A4用紙16枚／分の超高速印刷が可能です。

■問い合わせ先

Laser Wind Call
☎03-3219-7701



ソフト

一太郎Ver.5 for Windowsがリリース・アップしてより高速に

●ジャストシステム

●一太郎Ver5／R.2 for Windows

●価格 58,000円

7月7日，ジャストシステムは一太郎Ver.5 for Windowsをリリース・アップした『一太郎Ver.5／R.2 for Windows』（以下R.2）を発表しました。

R.2は，昨年12月に発売された『一太郎Ver.5／R.1 for Windows』（以下R.1）を，より高速に動作するよう改訂した製品。起動時間，ダイアログ表示時間が高速化され，再表示の最適化も行なわれています。

これにより，動作速度が細部にわたって改良され，より快適な文章作成が可能になりました。

他の改良点としては，今後同社から発売される『三四郎Ver.1.1 for Windows』と『花子Ver3 for Windows』とのマクロ連携に備え，これらのソフトを制御するためのマクロ関数を追加しています。

R.2の価格は58,000円ですが，現在は「一太郎200万本達成キャンペーン」の対象製品として，特別価格25,000円で販売されています。

一太郎 for Windowsの購入を考えている人は，ぜひこの機会を利用してください。

なお，すでにR.1を使用しているユーザーには，「リリース・アップ・サービス」を実施中です。リリース・アップにはフロッピーディスク3枚組の『リリース・アップ・キット』を使用しますが，これはつぎの二つの方法のどちらかで入手できます。

●郵送してもらう

手数料3,000円を支払い，リリース・アップ・キットを郵送してもらいます（登録ユーザーには，ダイレクト・メールでくわしい方法が通知されます）。

●パソコン通信でダウンロードする

大手商用ネットであるNIFTY-Serveか日経MIXにアクセスし，リリース・アップ・キットをダウンロードします。

この方法は料金は無料ですが，アクセス料金と電話料金がかかります。ダウンロードするファイル・サイズは，圧縮された状態で2.5Mバイトです。

『NIFTY-Serve』：ジャストシステム・フォーラム（FJUST LIB8#1～3）
『日経MIX』：ジャストシステム・ベンダー会議（just.system／listings）

またジャストシステムは，7月1日より新たなサービス体系として「ジャストシステムFAXインフォメーション」を開始しました。

これは，FAXを使ってジャストシステムの製品情報を提供するサービスで，使用方法はつぎのように簡単です。

①手持ちのFAX，あるいはFAXに接続された電話から「ジャストシステムFAXインフォメーション」（☎0886-55-6600）へ電話します。

②音声で，使いかた，提供してくれる情報の種類を説明してくれます。指示にしたがい，必要な情報のBOX番号を押します。

③受話器をおいてしばらく待つと，指定した情報がFAXに届きます。

提供してくれる情報は，販売製品一覧，ニュース・トピックス，カタログ，技術情報（製品の対応機種やQ&A集），講習会／セミナー情報，出版物情報，各種サービス（メディア交換，ディスク修復バージョン・アップ申込み），一太郎検定（一太郎資格検定の会場案内），JS認定インストラクター制度（一太郎インストラクター資格制度の案内）など多種多彩。

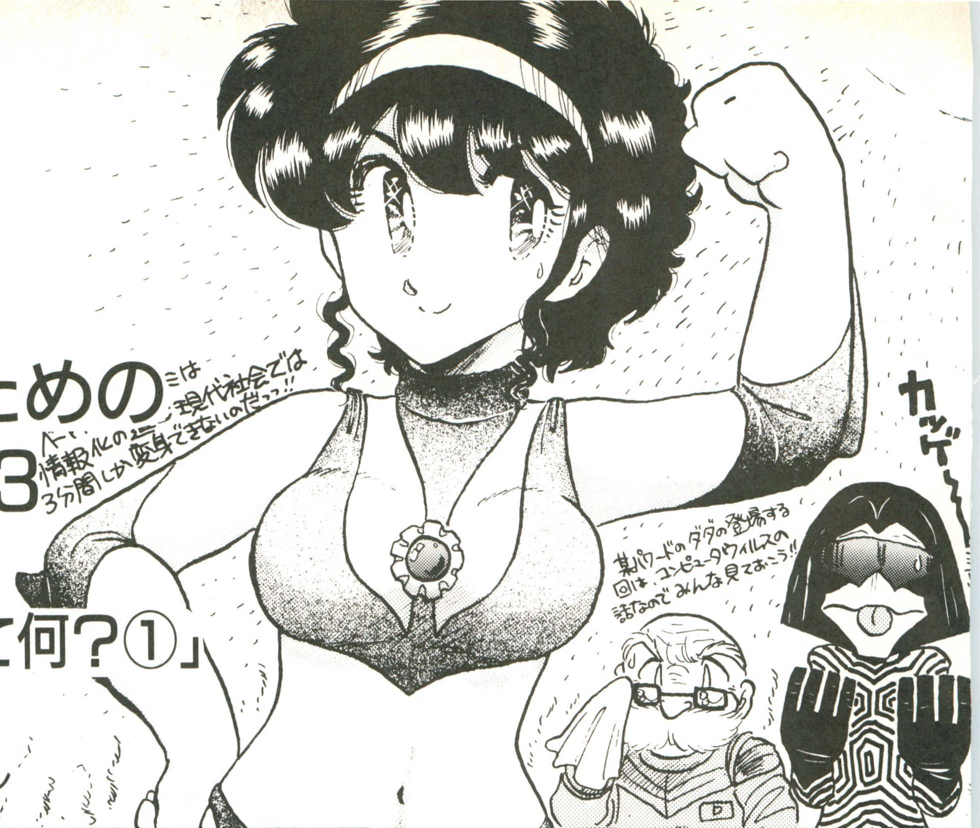
意見を受け付ける「ご意見箱」というコーナーも用意されていますから，ユーザーとしての希望，注文点を直接ジャストシステムに伝えることもできます。

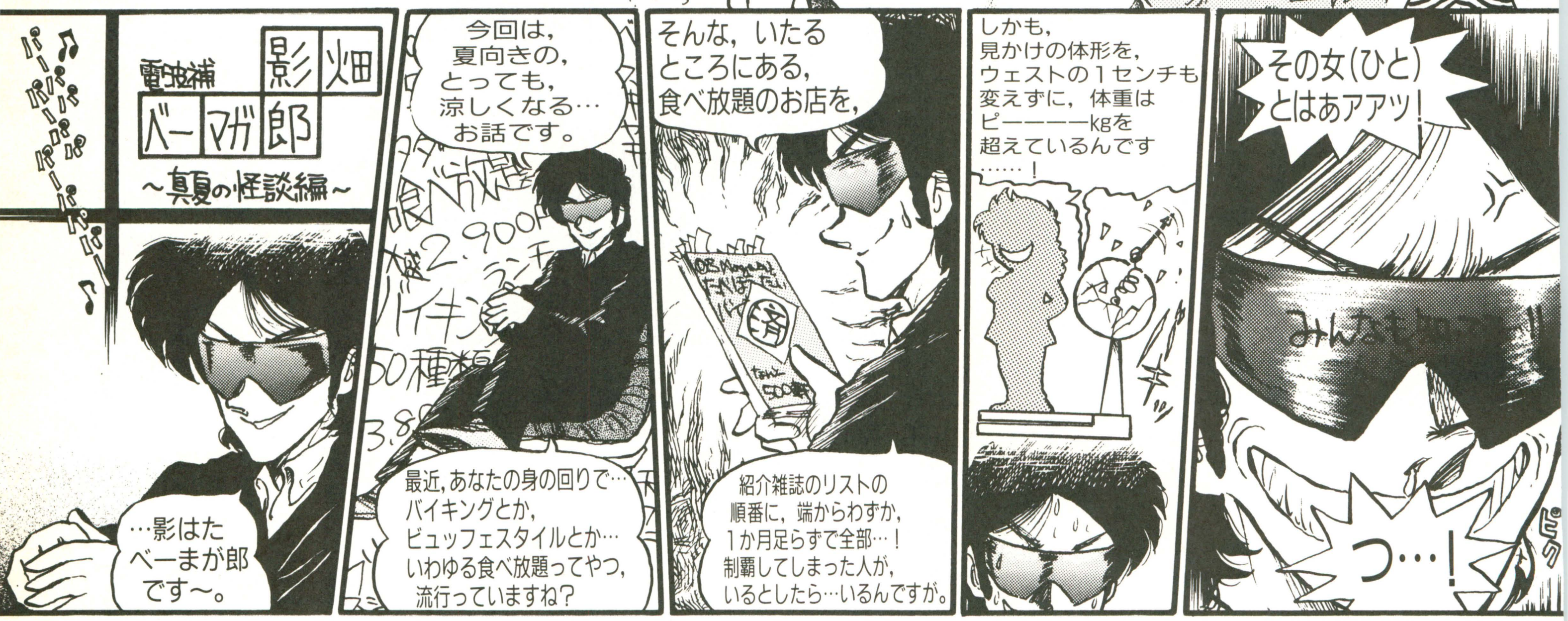
■問い合わせ先

インフォメーション・センター
☎03-5470-6006（東京）
☎0886-52-8555（徳島）
FAXインフォメーション
FAX 0886-55-6600

ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育1・2・3
夏休みの友：「プログラミングって何？①」

byくりひろし





★BASICを，ここではインタプリタの代表としていますが，最近ではコンパイラのBASICも幅を効かせているようです。BASICインタプリタが主流だったのは，かつてほとんどのパソコンにはBASICインタプリタがROMで内蔵されていたため，電源ONでBASICを起動できたからであり，その流れでOSもDISK-BASICが主役だった時期がありました。現在ではMS-DOSが主流のため，BASICの標準添付を止めてしまったパソコンも多いようですね。

★ところで，Cインタプリタだって存在します。Cだからコンパイラ，BASICだからインタプリタ，なのではなくて，CやBASICはあくまでプログラミングのための言語規則であり，インタプリタやコンパイラはそれらの言語の機械語翻訳プログラム及び実行環境を意味しているのです。

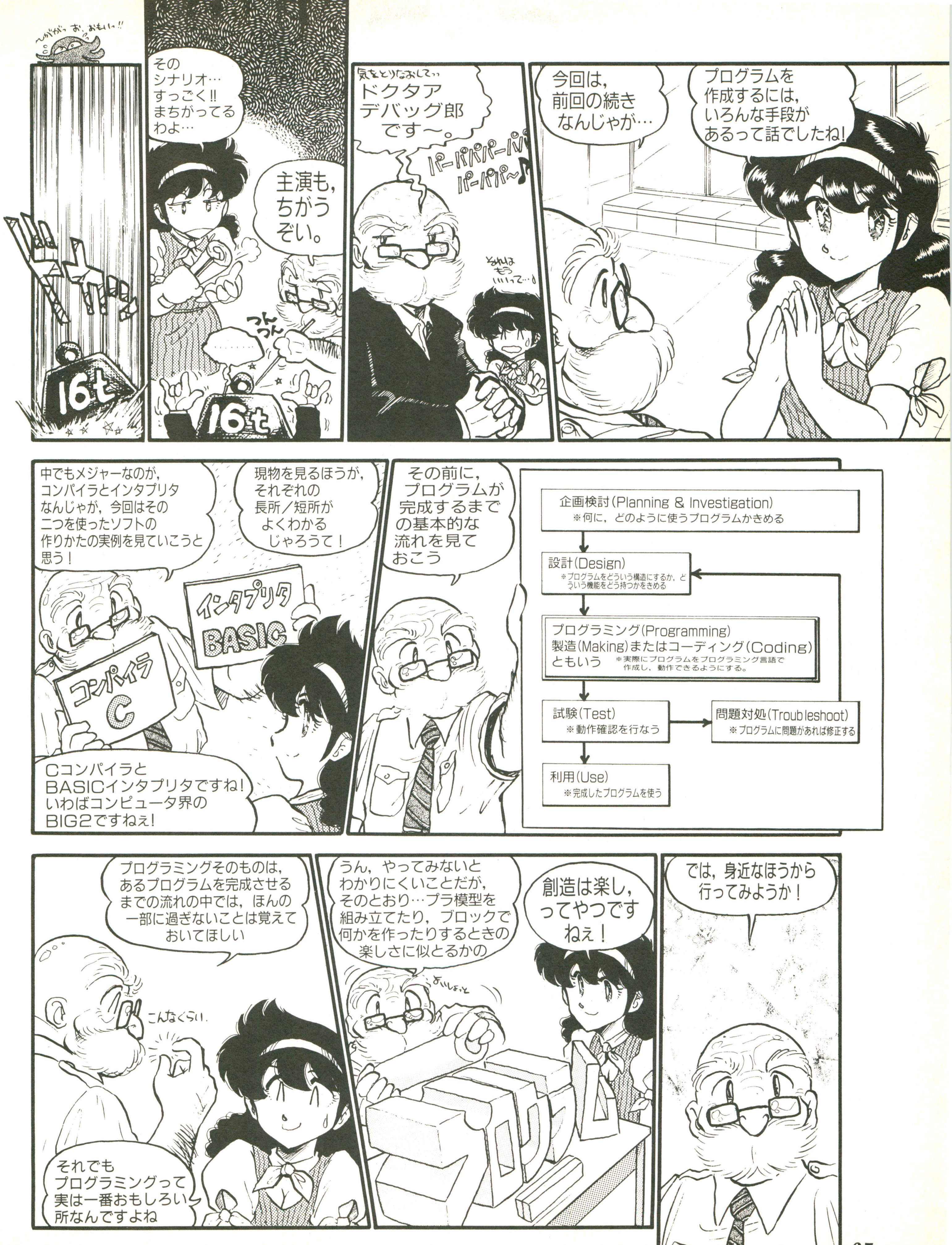
★コンパイラの最大の利点は，デバッガを見てもわかるように，いろいろなソフトを使用できるため，操作上は面倒でも強力な機能が利用できることです。

★さて言語には実はコンパイラ向き，インタプリタ向きというのもあるのです。C言語では原則的に，例えばAという変数は宣言（int A；など）しないと使えませんが(エラーになります)，BASICでは暗黙の宣言といって宣言なしでそのまま使用できます。これは，修正すぐ実行，のインタプリタなどでは非常に便利ですね。

★デバッガでよく使われる機能としては途中中断した時点での変数内容の参照や行のステップ実行，ある行に来たら停止するブレーク設定等があります。

★コンピュータの理解を深めるには，何をどう処理していくかがわかる，プログラミングも一つの良い方法です。投稿プログラムも勉強のうちだ!?

★ではまた来月。



その
シナリオ…
すっごく!!
まちがってる
わよ…
主演も,
ちがうぞい。
つんつん
16t
16t
気をとりなおしてっ
ドクタア
デバッグ郎
です〜。
パーパパパーパパパーパパ〜♪
それはもういいって…
今回は,
前回の続き
なんじゃが…
プログラムを
作成するには,
いろんな手段が
あるって話でしたね!
中でもメジャーなのが,
コンパイラとインタプリタ
なんじゃが，今回はその
二つを使ったソフトの
作りかたの実例を見ていこうと
思う！
現物を見るほうが,
それぞれの
長所／短所が
よくわかる
じゃろうて！
インタプリタ
BASIC
コンパイラ
C
Cコンパイラと
BASICインタプリタですね!
いわばコンピュータ界の
BIG2ですねぇ!
その前に,
プログラムが
完成するまで
の基本的な
流れを見て
おこう
企画検討(Planning & Investigation)
※何に，どのように使うプログラムかきめる
設計(Design)
※プログラムをどういう構造にするか、どういう機能をどう持つかをきめる
プログラミング(Programming)
製造(Making)またはコーディング(Coding)
ともいう
※実際にプログラムをプログラミング言語で作成し、動作できるようにする。
試験(Test)
※動作確認を行なう
問題対処(Troubleshoot)
※プログラムに問題があれば修正する
利用(Use)
※完成したプログラムを使う
プログラミングそのものは,
あるプログラムを完成させる
までの流れの中では，ほんの
一部に過ぎないことは覚えて
おいてほしい
こんなくらい
それでも
プログラミングって
実は一番おもしろい
所なんですよね
うん，やってみないと
わかりにくいことだが,
そのとおり…プラ模型を
組み立てたり，ブロックで
何かを作ったりするときの
楽しさに似とるかの
創造は楽し,
ってやつです
ねぇ！
よいしょっと
では，身近なほうから
行ってみようか！

BASICインタプリタでのプログラミング

BASICを起動
（多くのパソコンが電源ONで起動）

↓

行番号を先頭につけてプログラムを入力する。

```
10  SCREEN  0，0
20  CLS
30  FOR  I=1  TO  5
40    INPUT  A
50    INPUT  B
60    C=A+B
70    PRINT  C
80  NEXT  I
90  END
```

修正などは画面内でそのまま行なうことができる。

実行 →

RUNコマンドでプログラムを実行可能

RUN（RET）	プログラム実行
?2（RET）	Aを入力
?3（RET）	Bを入力
5	Cが表示される

← 修正

保存(SAVE) → **プログラムをフロッピーディスクなどに，SAVEコマンドなどで保存，LOADで読出しができる。** ⇄ フロッピーディスクなど

← 読出(LOAD)

BASICインタプリタはOSであり，エディタ等の応用ソフトも機能の中に含んでいる（ただしそれぞれの性能は専用のエディタなどにくらべると低いので注意）。したがって，特別な操作なしに，プログラムの実行中以外ならばいつでもプログラムを変更することができる。

Cコンパイラでのプログラミング

MS-DOSを起動
（Cコンパイラ以外にMS-DOSが必要）

↓

エディタ・プログラムを起動
（エディタ・プログラムが必要）※例：SAMPLE.Cというファイル名で編集

↓

行番号なしでプログラムを入力，修正できる。

```
int  A，B，C；
int  I；
for (I=1；I<6；I++) {
    gets (A)；
    gets (B)；
    C=A+B；
    printf (c)；
}
exit (0)；
```

保存 → / ← 編集

フロッピーディスクなど：**SAMPLE.C**
（C言語ファイル）
※ソース・ファイルという。

※簡略化して表現しているので，実際のコマンドとはちがいます。

↓ 利用

Cコンパイラでオブジェクト・ファイルを作成
例）CC SAMPLE. C

↓ 作成

フロッピーディスクなど：**SAMPLE.OBJ**
（機械語ファイル）
※機械語ファイルだが単独では実行できない。

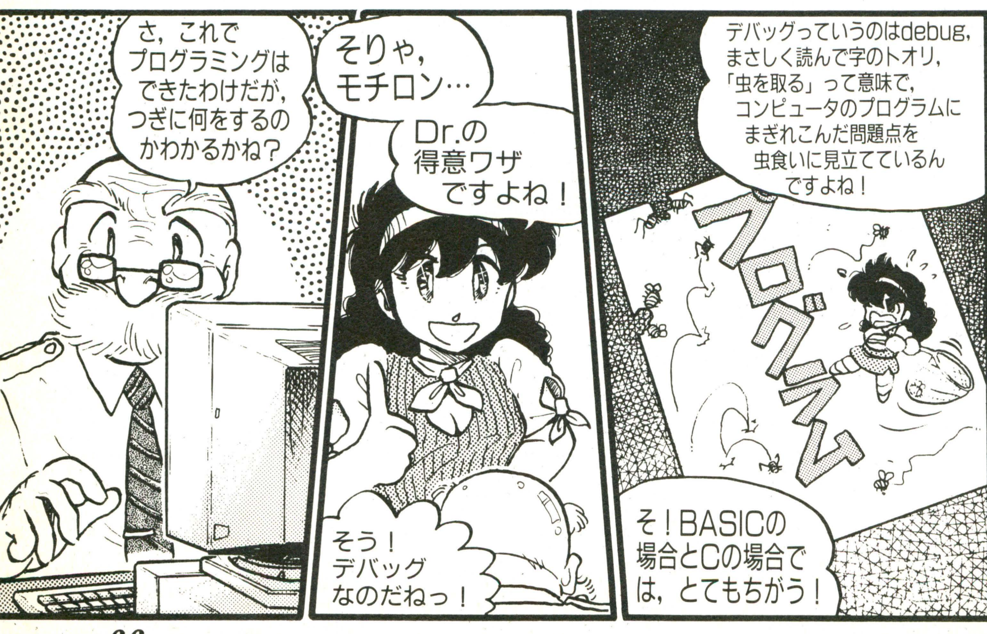
↓ 利用

リンカ・プログラムで実行形式に編集
例）LINK SAMPLE. OBJ

↓ 作成

フロッピーディスクなど：**SAMPLE.EXE**
（実行形式ファイル）
※実行用にランタイムライブラリというものを結合してある。

→ **SAMPLEと入力すると実行できる。**



BASICプログラムのデバッグ方法

TRON（TRACE ON）
このコマンドによって実行中の行番号が表示される。

↕ コマンドでトレース状態を行き来

TROFF（TRACE OFF）
このコマンドでトレース・モードを解除することが可能。通常はOFF。

デバッグのための機能はあまりなく，実行した行を表示するトレース機能が中心。ステップ機能があるものもあるが，バグの原因を見つけるのは意外とむずかしい。

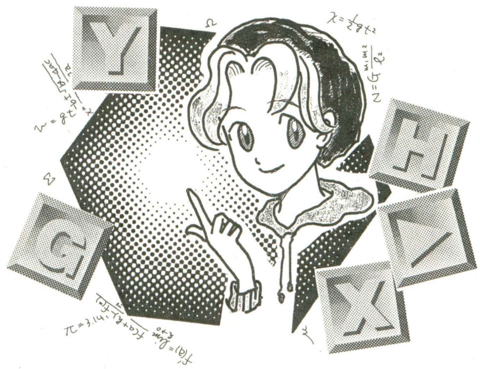
BASICの場合，修正があった場合すぐになおして実行できるため，デバッグの結果を確認しやすい。



Cプログラムのデバッグ方法
「デバッガ」と呼ばれるソフトを使用する。
例：ソースレベル・デバッガと呼ばれるものは実行ファイルとソース・ファイルの両方を取り込んでデバッグを行なう。
参照
実行
フロッピーディスクなど
実行ファイル
SAMPLE.EXE
※実行される
フロッピーディスクなど
ソース・ファイル
SAMPLE.C
※ソースの行番号や変数名などを参照するのに使う
デバッガによって制御されるため，１行ずつ実行させたり，途中の変数内容を表示させたり，いろいろなことができる。
ただし，プログラムの修正をするには最初のコンパイルからやり直しになる。
うーん，全体的に見るとぉぱっとプログラムが作れてスグ動かせるから，BASICのほうがお手軽なんだけどー…
デバッグのやりやすさや，実行スピードなんかを考えるときっとCコンパイラで作るほうがいいんだろうし……むずかしいところねぇ
将来性あるしな〜〜♪
それぞれ一長一短があるから，自分の好みと目的に応じて選ぶんじゃな
は〜
ま，しいていえばBASICはやっぱり名前のとおりにビギナー向けで，
上達してきたらC言語みたいなコンパイラを使うのかしらねぇ？
う〜ん，まぁそうかもしれんな
よぉぉ〜し，これでプログラミングの流れっていうか，どういうふうにしてプログラムが作られるのか，わかったよーな気がするわ！
気がする，ではどうも心もとないのぉ…
ごそ
…されば!!
ごそ
実際に作ってみるのが一番，ですね？
そおっ！
いまや，ベーマガといえば世界中でわれらがベーマガただ一誌！
そりゃそーですが…？
それがなんなの？
その，ベーマガの看板記事でもある，BM特選プログラム・コーナーは，読者諸君の暑い…いや，熱い投稿で持っておる！
読者の作ったプログラムが掲載される本は最近では貴重なんじゃぞっ
学校へのパソコン導入によって，ますます投稿パワーも大きくなってきているようじゃ。
がんばれ！
BM特選プログラム
そうか，そういうことね！
プログラミングのウデを磨くには，他人のプログラムを参考に(悪く言えば，テクを盗む)するのはかなり有効ですしね！
採用掲載されれば実力十分の証明ですしね！
そんなワケで，残り少ない夏休み！オリジナル・プログラムを作って，どしどしベーマガに投稿してくれたまえ！
待っとるぞっ
たまえ！
ドクタアデバッグ郎でしたぁ〜。
パーパパーパパーパパ〜〜♪
だからそれはもういいって〜
Assisted by Eri. Special thanks to Mai.

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座



コンピュータだからできる宇宙規模のシミュレーション「万有引力の法則」プログラムに挑戦！

《PC-9801シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT●東 幸太

7月下旬，太陽系最大の惑星“木星”に，彗星のかけらがつぎつぎと衝突していきました。太陽系の惑星は太陽の周囲をまわっていますが，惑星の他にも氷のかけらのような小さな天体も太陽のまわりをまわっています。

これらの小天体の中には，ごくまれに他の天体の軌道を横切ったり，他の天体に衝突したりするものがあり，今回の衝突もその一つの現象です。

ところで，これらの天体はどうして太陽のまわりをまわっているのでしょうか？　そのナゾを解いてくれるのが，「木から落ちるリンゴを見てニュートンが思いついた」という話で有名な“万有引力の法則”です。今回は，この法則をパソコン上でシミュレートしてみましょう。

万有引力の法則を知っていますか？

“万有引力の法則”の要点は，「すべての物体はおたがいに引っぱり合っている」ということです。

たとえば，このベーマガを読んでいるあなたと雑誌の間にも，引っぱり合う力が存在するのです。つまり，世の中に存在する質量を持った物体はすべて，別の質量を持った物体との間に引っぱり合う力を受けているのです。

二つの物体の質量を“M1”“M2”，物体間の距離を“L”とすると，二つの物体が引っぱり合う力は**第1図**のようになります。

言葉で説明すると

「二つの物体の間には，おたがいに引き合う向きに，物体間の距離の2乗に反比例し，物体の質量の相乗積に比例した力が作用する」ということになります。

この式から明らかなように，質量がある物体どうしはすべて引っぱり合う力を受けています。

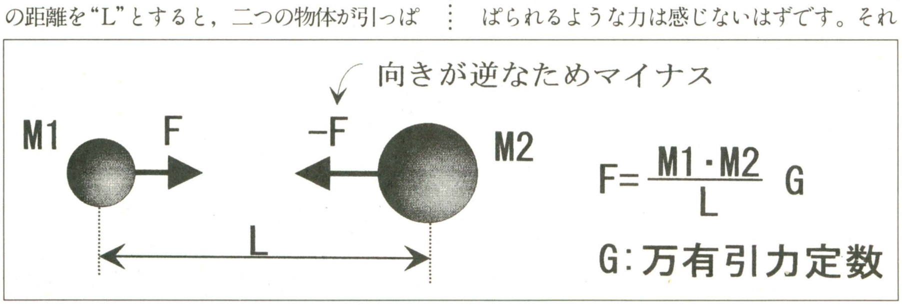
しかし，本当にそんな力が働いているとはとても思えません。非常に重いと思われる建物のそばに行ったからといって，建物に引っぱられるような力は感じないはずです。それは，いったいどうしてでしょうか？

プログラムで解明してみよう！

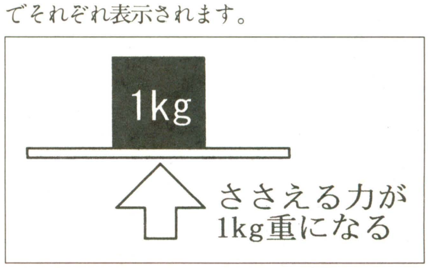
その理由をはっきりさせるために，万有引力の力を実際に計算するプログラムを用意しました。

リスト1を入力して実行すると，二つの物体の間に働く，万有引力の大きさを計算します。まず，物体1の質量，物体2の質量を入力したあとに，物体間の距離を入力します。すると，万有引力の大きさが表示されます（**写真1**）。

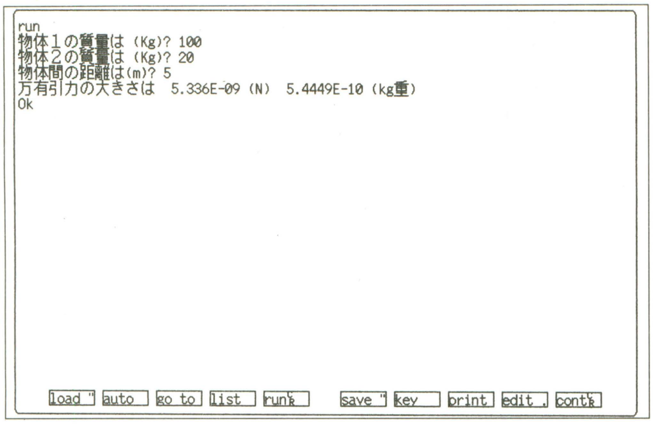
この単位は，“N（ニュートン）”と“kg重”でそれぞれ表示されます。



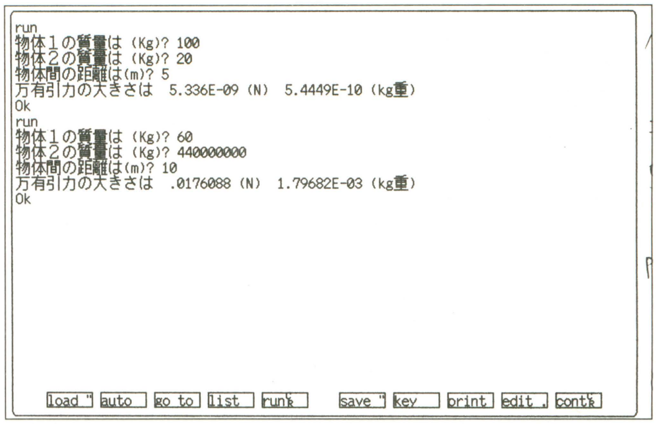
《第1図》二つの物体間には，このような万有引力が働く



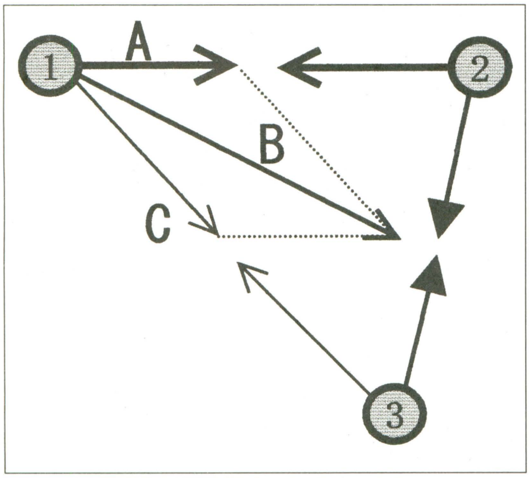
《第2図》N（ニュートン）に対して，kg重は感覚的にわかりやすい



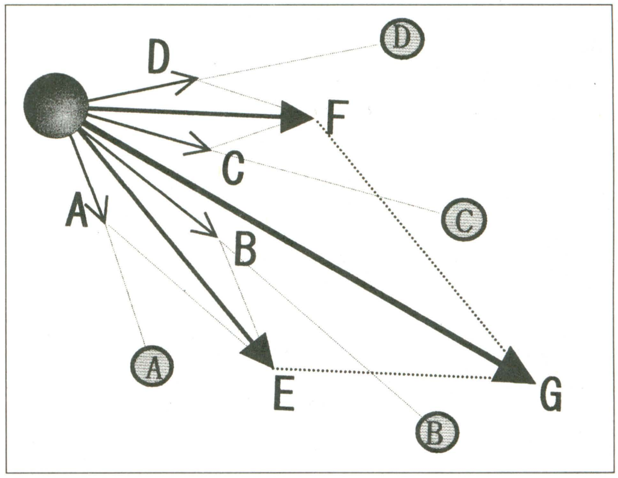
《写真1》物体の質量と物体間の距離から，作用する万有引力の大きさが計算できる



《写真2》60kgの人間とランドマークタワーの間に働く万有引力を計算させてみた。結果は約2g重となり，非常に小さな力になっていることがわかる。このように，万有引力は物体の質量が十分大きくないと影響力は小さなものになる



《第3図》物体が三つある場合はこうなる



《第4図》さらに物体がたくさんあるときも同じだ

Nという単位は，物理の世界では標準となる単位ですが，実際の生活ではあまり利用されていないため，10Nと言われてもあまり実感がないと思います。

これに対してkg重は，1kg重が1kgの物体を重力に逆らって支える力ですから，こちらのほうがわかりやすいと思います（**第2図**）。

身近な物体で計算してみよう!

さて，それではこのプログラムを使って，横浜の『ランドマークタワー』の近くにいる人間に働く，万有引力の大きさを計算してみましょう。

ランドマークタワーは，約44万トンというきわめて重い「物体」です。この値と，人間の体重を60kg，そして距離を10mとして**リスト1**のプログラムを実行すると，**写真2**のような結果が得られます。

その結果は，約2g重ということになります。つまり，人間はランドマークタワーの方向へ，2g重の力で引っぱられていることになります。しかし，地球による万有引力によって人間は地面に対して60kg重（＝60000g重）で引っぱられているわけですから，このような小さな力が水平方向にかかったとしても人間が感じることは不可能です。

さらに，実際にはランドマークタワーは上下に長いため，横方向への万有引力はかなり小さなものになります。これが，人間生活で万有引力が発見できなかった理由です。

万有引力は，月（7.3×10の25乗グラム）や地球（6.0×10の27乗グラム），惑星（たとえば木星は地球の約320倍）などといった，とてつもなく質量の大きな物体でないと十分な大きさにはならないわけです。

事実，万有引力の発見は，惑星の運動の測定結果から求められたケプラーの法則がきっかけとなっていて，通常の人間の生活での現象から発見されたものではありません。

三つ以上の物体があるときは?

物体が二つの場合は，それぞれの物体が引っぱり合う向きに万有引力が働くわけですが，物体が三つ以上の場合はどうなるでしょう？このときには，物体に働く万有引力は，それぞれの物体に働く万有引力のベクトルの和となります。

第3図のように，物体1，物体2，物体3の三つの物体がある場合を見てみましょう。物体1に働く万有引力は，物体2との間に働く万有引力Aと，物体3との間に働く万有引力Bのベクトル和である，万有引力Cになります。

同じように，物体2に働く万有引力は物体1と物体3との間の万有引力を合成したものに，

ちょっと背のびの

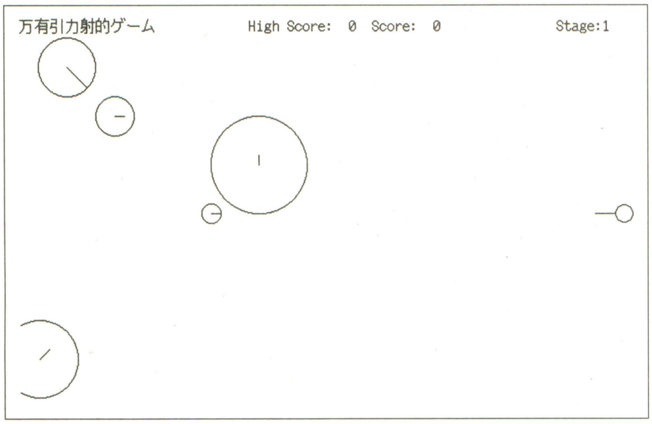
基・礎・知・識

【N：ニュートン】

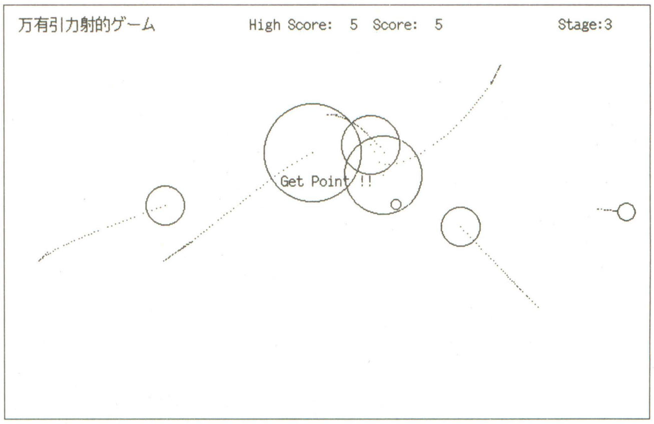
力の大きさの単位。1kgの質量を持つ物体に，1m/s²の加速度をあたえられる力が1Nとなる。5kgの質量を持つ物体に2m/s²の加速度をあたえられたならば，そのあたえた力は10Nとなる。

【ベクトル和】

向きと大きさを一度に表したり操作する場合はベクトルを使うが，このベクトルを足し合わせたものをベクトル和という。通常の数値（スカラー）の場合は，単純に足し算を行なえばよい（4と9なら13）が，ベクトルの場合は向きも考えて足し算を行なわなければ，正しい結果が得られない。たとえば，北に向いた5のベクトルと東に向いた5のベクトルのベクトル和は，北東を向いた7.07（＝SQR(2) * 5）のベクトルになる。



《写真3》万有引力射的ゲーム。的確な方向へ弾を撃ち，なるべく得点の高い的に命中させよう。的は黄色がもっとも高得点，赤がもっとも点が低い



《写真4》的は，万有引力によって速度が刻々と変化する。的の移動経路を予測してみよう

物体3に働く万有引力は物体2と物体3との間の万有引力を合成したものになります。

物体の数がさらに多い場合でも，**第4図**のようにベクトル和を求めていけば物体にかかる万有引力を求められます。

実際に宇宙空間を飛行する宇宙船は，このような考えかたによって，太陽や地球，月などとの間の重力を計算して軌道を決定しています。

ゲームで万有引力を体感しよう！

通常の私たちの生活では，万有引力は非常に小さいため体感できません。そこで，万有引力の法則を利用したゲームによって，万有引力のイメージをつかんでみることにしましょう。

リスト2は，万有引力の法則を利用した『万有引力射的ゲーム』です。

このプログラムを実行すると，**第5図**のようなフィールドが表示されます。このフィールドには的(まと)である円が複数存在し，それらの円は，万有引力によっておたがいに引っぱり合っています。円は大きいものほど質量が大きくなっています。

プレイヤーは，画面右端中段の射撃場所から弾を撃ちます。[4]キーと[6]キーで白いラインで示される射撃方向が回転し，スペース・キーでその方向へ弾を撃ちます。撃つと同時に，すべての円と弾は万有引力による力で動きはじめます。

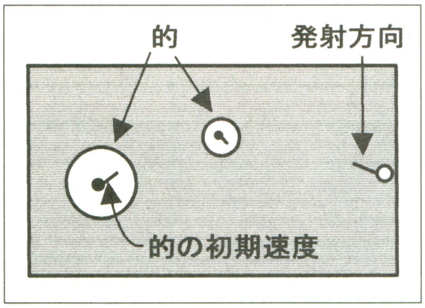
弾が円に命中すると，その円の色に対応した得点が入ります(色と得点は**第1表**のような関係がある)。弾が画面外にでてしまうと，得点は0になります。また，命中の見込みがなくなった場合は[ESC]キーで終了できますが，この場合も得点は0となります。

ステージは全部で5ステージ用意されており，5回の射撃の得点の合計が最終的なスコアになります。

的の得点は，黄色の的がもっとも高くなっています。このため，高得点をマークするためには，手前に存在する大きな低得点の的を

《第1表》的の得点は色によってちがう！

色	得点
赤	1
紫	2
緑	3
水色	4
黄	5



《第5図》万有引力射的ゲームの基本ルール

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC (86)』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作しますが，なるべく新しいバージョンを使用するようにしてください。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

《リスト1》万有引力計算プログラム・リスト

```
10 INPUT "物体1の質量は (Kg)";M1
20 INPUT "物体2の質量は (Kg)";M2
30 INPUT "物体間の距離は(m)";L
40 GOSUB *INRYOKU                          '引力の大きさを計算する
50 PRINT "万有引力の大きさは ";P;"(N) ";P/9.8;"(kg重)"
60 END
70 *INRYOKU                                '万有引力の大きさを計算
80 P = M1 * M2 / L / L * 6.67E-11          '万有引力定数 = 6.67E-11
90 RETURN
```

《リスト2》『万有引力射的ゲーム』プログラム・リスト

```
1000 SCREEN 3                              'TOWNSは 1000 SCREEN0 0
1010 WIDTH 80,25
1020 CONSOLE 0,25,0,1                      'TOWNSは 1020 CONSOLE 0,25,0
1030 DIM TXD(4,4),TYD(4,4),TMD(4,4)        '的のX座標，Y座標，質量
1040 DIM TVXD(4,4),TVYD(4,4)               '的の初期速度
1050 FOR STAGE=1 TO 5
1060  FOR TN=0 TO 4
1070   READ TXD(STAGE-1,TN)                '的の初期座標を読み込む
1080   READ TYD(STAGE-1,TN)
1090   READ TMD(STAGE-1,TN)                '的の質量を読み込む
1100   READ TVXD(STAGE-1,TN)               '的の初期速度を読み込む
1110   READ TVYD(STAGE-1,TN)
1120  NEXT
1130 NEXT
1140 HISCORE=0                             'ハイスコア
1150 WHILE -1                              '無限ループ
1160  SCORE=0                              'スコア
1170  FOR STAGE=1 TO 5                     '全5ステージ
1180   GOSUB *INIT                         '変数初期化
1190   GOSUB *MAKESTAGE                    'ステージ表示
1200   GOSUB *INPUTDATA                    '打ちだし角度入力
1210   GOSUB *MOVE                         '移動
1220  NEXT
1230  GOSUB *GAMEOVER                      'ゲーム・オーバー処理
1240 WEND
1250 END
1260 *PUTSCORE                             'スコア表示
1270 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE   'ハイスコア更新
1280 LOCATE 30,0
1290 PRINT USING "High Score:###  Score:###";HISCORE;SCORE
1300 RETURN
1310 *MAKESTAGE                            'ステージ表示
1320 CLS 3                                 'TOWNSは 1320 CLS 0
1330 PRINT "万有引力射的ゲーム"
1340 GOSUB *PUTSCORE
1350 LOCATE 70,0
1360 PRINT USING "Stage:#";STAGE
```

```
1370 CIRCLE(630,200),9,7
1380 TVB=10
1390 FOR TN=0 TO 4                                     '的の表示
1400  CIRCLE(TX(TN),TY(TN)),TM(TN),TN+2                '的の初期速度表示
1410  LINE(TX(TN),TY(TN))-(TX(TN)+TVX(TN)*TVB,TY(TN)+TVY(TN)*TVB),TN+2
                                        'TOWNSは ～TVY(TN)*TVB),PSET,TN+2
1420 NEXT
1430 RETURN
1440 *INPUTDATA                                        '弾の撃つ角度の入力
1450 DIR=0                                             '弾を撃つ角度
1460 F=0
1470 C=7
1480 GOSUB *PUTDIR
1490 WHILE F=0
1500  K$=INKEY$
1510  IF K$="4" THEN GOSUB *LEFT                       '半時計まわりに変更
1520  IF K$="6" THEN GOSUB *RIGHT                      '時計まわりに変更
1530  IF K$=" " THEN GOSUB *FIRE                       '発射
1540 WEND
1550 RETURN
1560 *LEFT
1570 BEEP 1
1580 C=0
1590 GOSUB *PUTDIR
1600 DIR=DIR-3
1610 IF DIR<-85 THEN DIR=-85                           '85度まで
1620 C=7
1630 GOSUB *PUTDIR
1640 BEEP 0
1650 RETURN
1660 *RIGHT
1670 BEEP 1
1680 C=0
1690 GOSUB *PUTDIR
1700 DIR=DIR+3
1710 IF DIR>85 THEN DIR=85                             '85度まで
1720 C=7
1730 GOSUB *PUTDIR
1740 BEEP 0
1750 RETURN
1760 *PUTDIR
1770 DIRR=DIR*3.1416/180                               '度→ラジアン変換
1780 LINE(630-COS(DIRR)*10,200-SIN(DIRR)*10)-(630-COS(DIRR)*30,200-SIN(DIRR)*30
),C                                     'TOWNSは ～SIN(DIRR)*30),PSET,C
1790 RETURN
1800 *FIRE                                             '発射
1810 BEEP
1820 DIRR=DIR*3.1416/180
1830 BX=630-COS(DIRR)*20                               '初期座標決定
1840 BY=200-SIN(DIRR)*20
1850 BVX=-COS(DIRR)*3                                  '初期速度決定
1860 BVY=-SIN(DIRR)*3
1870 F=1
1880 RETURN
1890 *MOVE                                             '的と弾の移動
1900 CF=100
1910 WHILE CF=100
1920  GOSUB *TMOVE                                     '的の移動
1930  GOSUB *BMOVE                                     '弾の移動
1940  IF INKEY$=CHR$(&H1B) THEN CF=1000                'ESCキーで失敗
1950 WEND
1960 IF CF>100 THEN GOSUB *MISS ELSE GOSUB *GETPOINT   '状況に応じて得点／失敗
1970 RETURN
1980 *TMOVE                                            '的の移動
1990 FOR TN=0 TO 4
2000  FOR I=0 TO 4
2010   IF I<>TN THEN GOSUB *ADDFORCE         '自分以外の的との重力を加速度とする
2020  NEXT
2030 NEXT
2040 FOR TN=0 TO 4
2050  CIRCLE(TX(TN),TY(TN)),TM(TN),0                   'もとの的を消去
2060  TX(TN)=TX(TN)+TVX(TN)                            '速度によって座標を更新する
2070  TY(TN)=TY(TN)+TVY(TN)
2080  CIRCLE(TX(TN),TY(TN)),TM(TN),TN+2                '新たな的を描く
2090  PSET(TX(TN),TY(TN)),TN+2                         '軌跡表示
2100 NEXT
2110 RETURN
2120 *ADDFORCE                                         '加速度の計算
2130 M1=TM(I)                                          '相手の質量
2140 M2=TM(TN)                                         '自分の質量
2150 L=SQR((TX(I)-TX(TN))^2+(TY(I)-TY(TN))^2)          '距離
2160 GOSUB *INRYOKU                                    '万有引力を計算する
2170 A=P/TM(TN)                                        '力→加速度に変換
2180 TVX(TN)=TVX(TN)+A*(TX(I)-TX(TN))/L                '速度を加速度に応じて更新
2190 TVY(TN)=TVY(TN)+A*(TY(I)-TY(TN))/L
```

```
2200 RETURN
2210 *INIT
2220 FOR TN=0 TO 4                                     '的の座標，速度，質量を初期化
2230  TX(TN)=TXD(STAGE-1,TN)
2240  TY(TN)=TYD(STAGE-1,TN)
2250  TM(TN)=TMD(STAGE-1,TN)
2260  TVX(TN)=TVXD(STAGE-1,TN)
2270  TVY(TN)=TVYD(STAGE-1,TN)
2280 NEXT
2290 RETURN
2300 *INRYOKU                                          '万有引力の大きさを計算
2310 P = M1 * M2 / L / L * 30        '30はこのゲームの中の世界での万有引力定数
2320 RETURN
2330 *BMOVE                                            '弾の移動
2340 FOR TN=0 TO 4
2350  M1=TM(TN)                                        '的の質量
2360  M2=1                                             '弾の質量
2370  L=SQR((BX-TX(TN))^2+(BY-TY(TN))^2)               '距離
2380  IF L<5+TM(TN) THEN CF=TN                         '衝突
2390  GOSUB *INRYOKU                                   '万有引力を計算
2400  A=P/1                                            '力→加速度に変換
2410  BVX=BVX+A*(TX(TN)-BX)/L                          '速度を加速度に応じて更新
2420  BVY=BVY+A*(TY(TN)-BY)/L
2430 NEXT
2440 CIRCLE(BX,BY),5,0                                 '弾を消去
2450 BX=BX+BVX                                         '速度に応じて座標を更新
2460 BY=BY+BVY
2470 CIRCLE(BX,BY),5,7                                 '新たに弾を描く
2480 IF BX<0 OR BX>639 OR BY<0 OR BY>399 THEN CF=1000 '画面外へはみだしたらミス
2490 RETURN
2500 *GETPOINT                                         '得点
2510 BEEP
2520 LOCATE 34,10
2530 PRINT "Get Point !!"
2540 SCORE=SCORE+CF+1
2550 GOSUB *PUTSCORE
2560 WHILE INKEY$=""
2570 WEND
2580 RETURN
2590 *MISS                                             '失敗
2600 BEEP
2610 LOCATE 36,10
2620 PRINT "Miss...."
2630 WHILE INKEY$=""
2640 WEND
2650 RETURN
2660 *GAMEOVER                                         'ゲーム・オーバー
2670 LOCATE 35,12
2680 PRINT "Game  Over"
2690 WHILE INKEY$<>" "
2700 WEND
2710 RETURN
2720 'Stage 1   X座標，Y座標，質量，X方向速度，Y方向速度
2730 DATA 50,50,30,2,2
2740 DATA 100,100,20,1,0
2750 DATA 250,150,50,0,-1
2760 DATA 200,200,10,1,0
2770 DATA 20,350,40,1,-1
2780 'Stage 2   X座標，Y座標，質量，X方向速度，Y方向速度
2790 DATA 450,50,40,1,2
2800 DATA 250,320,20,1,-2
2810 DATA 350,250,10,2,-1
2820 DATA 200,200,50,0,0
2830 DATA 20,150,40,1,0
2840 'Stage 3   X座標，Y座標，質量，X方向速度，Y方向速度
2850 DATA 320,100,40,1,0
2860 DATA 540,300,20,-1,-1
2870 DATA 150,250,50,3,-2
2880 DATA 500,50,30,-1,2
2890 DATA 20,250,20,1,-1
2900 'Stage 4   X座標，Y座標，質量，X方向速度，Y方向速度
2910 DATA 500,60,40,0,2
2920 DATA 250,350,40,1,1
2930 DATA 150,100,20,2,0
2940 DATA 50,50,10,2,1
2950 DATA 400,200,20,0,0
2960 'Stage 5   X座標，Y座標，質量，X方向速度，Y方向速度
2970 DATA 400,100,50,0,2
2980 DATA 50,100,30,3,2
2990 DATA 300,350,40,0,-1
3000 DATA 250,100,10,-1,0
3010 DATA 150,150,20,2,1
```

どうやってかわすかがポイントとなります。万有引力の法則を考えて的の移動方向を把握し，弾がこれらの低得点の的に接近しないような方向を探しだして，これらの低得点の的に吸い込まれないようにする必要があります。

ぜひ，みなさんで遊んでみてください。

まとめ

一般の生活では無視してかまわない万有引力ですが，太陽系や惑星といったスケールになると，非常に大きな影響力を持つようになります。地球のまわりをまわる月，太陽の周りをまわる太陽系の惑星などは，すべてこの万有引力の法則にしたがって運動しています。

今回木星に衝突した彗星のかけらも，この万有引力の法則によって軌道がきまっていて，あまりにも木星に近づきすぎたために木星の万有引力につかまってしまい，衝突することになったわけです。プログラムを使えば，このようなシミュレーションも可能になるわけですね。

完全復活！

アイデアで勝負！ Bug太郎のプログラム・タイム その16

—「プロが使う仕掛けプログラム特集」—

《プログラム:PC-9801互換機対応》

谷　裕紀彦

ごあいさつ

みなさんこんにちは，お久しぶりのBug太郎です。5か月間も休載してしまって，もしやこのコーナーがなくなってしまったのでは，と思った人もたくさんいることでしょう。

しかしながら，鬼のような仕事三昧（ざんまい）の日々も峠を越え，今こうして復活することができました。まあ，はじめてこのコーナーを読む人もいるかと思いますので，今一度何をするコーナーなのか簡単に説明しましょう。

このコーナーでは，あらゆるプログラムをBASIC言語で再現し，プログラムの流れ(アルゴリズム）を中心に説明していくといったコーナーです。

それでは，5か月のブランクを埋めるべく，気合いを入れて本題にうつりたいと思います。

ソフト発売記念！

今回は，僕がメイン・プログラムを担当したメガ・ドライブ用ソフト「新創世記ラグナセンティ」（セガ／ネクステック）の発売を記念して，このゲームで使われたプログラム・テクニックをいくつか紹介したいと思います。

このゲームで，売りになる部分はたくさんあるのですが，今回はプログラムの中でもかなり凝った部分，マップの中に使われた仕掛けを取り上げて，説明したいと思います。

再生壁の作りかた

最初に紹介するテクニックは，再生壁と呼ばれる仕掛けです。再生壁とは，例（たと）えば主人公が目の前にある壁を剣で壊したとしましょう。普通は，一度壊した壁はそのままの状態ですが，再生壁の場合はその名のとおり，壁を壊してから一定時間後に再生してしまうといったものです。イメージとしては，コナミのシューティング・ゲーム「サラマンダ」での細胞壁と同じような仕掛けと考えればいいでしょう。

さっそく，BASICでプログラムを組んでみましょう（**リスト1**）。操作方法は主人公をテンキーの[8]，[2]，[4]，[6]キーで，上下左右に移動します。白い壁は通り抜けできない壁で，赤い壁が再生壁になっています。

再生壁は，主人公が壁に重なることで壊せるようにしました。

それでは，再生壁の仕組みを説明しましょう。簡単に作ろうと思えば，すべての再生壁をオブジェクト扱い（壁を復活させる処理をするもの）にしてしまえば良いだけなのですが，この方法では，1画面にたくさんの再生壁を配置すると処理が非常に重くなってしまいます。そこで，**リスト1**では主人公が再生壁に触れた瞬間（310行）に再生壁を復活するオブジェクトを発生（440行から500行）させています。

あとは，壁再生ルーチン(560行から600行）で，壁を復活させてオブジェクトをクリアしています。

オブジェクトってなんですか？と思った人もいるかと思いますが，簡単に言うと敵みたいなものだと思って問題ないでしょう。ちなみに**リスト1**では最高32個までオブジェクトを

《リスト1》再生壁作成のプログラム・リスト

```
100 ' LIST 1
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z        ' PC-9801 ｶﾞﾒﾝ ｼｮｷｶ
120 SCREEN 3:CLS 3:DIM M(20,12),O(32,4)            ' 640*400 ｶﾗｰ･ﾓｰﾄﾞ
130 GOSUB *MAPPUT
140 *INIT
150 MX=RND(1)*19:MY=RND(1)*11:IF M(MX,MY)<>0 THEN 140
160 *MAIN
170 GOSUB *MMOV
180 GOSUB *OCAL
190 FOR T=0 TO 200:NEXT              ' ｳｪｲﾄ (ｵｿｲ ﾏｼﾝ ﾊ 200 ｦ ﾁｲｻｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡)
200 GOTO *MAIN
210 *MMOV                            ' ｼﾞｷｬﾗ ｲﾄﾞｳ
220 M=0:N=0:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
230 IF(I0=251)AND(MY<11)THEN N=N+1:GOTO 280
240 IF(I0=239)AND(MX>0)THEN M=M-1:GOTO 280
250 IF(I0=191)AND(MX<19)THEN M=M+1:GOTO 280
260 IF(I1=254)AND(MY>0)THEN N=N-1:GOTO 280
270 GOTO *MMVSTEP
280 IF M(MX+M,MY+N)=7 THEN GOTO *MMVSTEP
290 GOSUB *MCLR
300 MX=MX+M:MY=MY+N
310 IF M(MX,MY)=2 THEN GOSUB *OSET
320 *MMVSTEP
330 GOSUB *MPUT
340 RETURN
350 *MCLR                                        ' ｼﾞｷｬﾗ ｸﾘｱ
360 LOCATE MX*2,MY*2  :PRINT "  ";
370 LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "  ";
380 RETURN
390 *MPUT                                        ' ｼﾞｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ
400 COLOR 7
410 LOCATE MX*2,MY*2  :PRINT "qp";
420 LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "vv";
430 RETURN
440 *OSET                            ' ｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄ ｾｯﾄ
450 O=0
460 IF O(O,0)=0 THEN 490
470 O=O+1:IF O<32 THEN 460
480 RETURN
490 M(MX,MY)=0:LINE(MX*32,MY*32)-(MX*32+31,MY*32+31),0,BF
500 O(O,0)=1:O(O,1)=0:O(O,2)=MX:O(O,3)=MY:RETURN
510 *OCAL                            ' ｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄ ｺｰﾙ
520 FOR O=0 TO 31
530  IF O(O,0)<>0 THEN GOSUB *OMOV
540 NEXT O
550 RETURN
560 *OMOV
570 OX=O(O,2)*32+15:OY=O(O,3)*32+15:OS=O(O,1)
580 LINE(OX-OS,OY-OS)-(OX+OS+1,OY+OS+1),2,BF
590 O(O,1)=O(O,1)+1:IF O(O,1)>15 THEN O(O,0)=0:M(O(O,2),O(O,3))=2
600 RETURN
610 ' ｶﾍﾞ ﾋｮｳｼﾞ
620 *MAPPUT
630 RESTORE *MDAT
640  FOR I=0 TO 11
650   FOR J=0 TO 19
660    READ M:M(J,I)=M
670    LINE(J*32,I*32)-(J*32+31,I*32+31),M,BF
680   NEXT J
690  NEXT I
700 RETURN
710 *MDAT
720 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
730 DATA 7,0,2,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,2,0,7
740 DATA 7,0,7,7,7,7,7,0,0,7,7,0,0,7,7,7,7,7,0,7
750 DATA 7,0,7,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,7,0,7
760 DATA 7,0,7,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,7,0,7
770 DATA 7,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,7
780 DATA 7,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,7
790 DATA 7,0,7,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,7,0,7
800 DATA 7,0,7,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,7,0,7
810 DATA 7,0,7,7,7,7,7,0,0,7,7,0,0,7,7,7,7,7,0,7
820 DATA 7,0,2,2,2,2,2,0,0,7,7,0,0,2,2,2,2,2,0,7
830 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
```

《第1表》変数表

M(X,Y)	……当たりチェック用マップ配列 (19≧X≧0, 11≧Y≧0)
マップ情報	…(0 何もない)
	…(2 再生壁)
	…(7 壁)
O(0,S)	……オブジェクト用配列 (31≧O≧0, 3≧S≧0)
O(0,0)	………オブジェクト・フラグ
O(0,1)	………オブジェクト・カウンタ
O(0,2)	………オブジェクト・X座標
O(0,3)	………オブジェクト・Y座標
MX, MY	………自キャラのX, Y座標
M, N	…………自キャラの移動量
I0,I1	…………キーボード入力用

発生できます。

そして応用

さて，この再生壁アルゴリズムのポイントである，リアルタイムにオブジェクトを発生させるプログラムを使用すると，いろいろな仕掛けに応用できるようになります。

本当は，ちょっぴり，企業秘密(う～ん，いい響き)な部分でもあるのですが，今回は特別に教えちゃいます。

まず，マップに配置してある，あらゆる物体に当たり情報(壁，再生壁，壊せる壁，刈れる草，水，……等々)をセットしておきます。これらの情報をもとに，主人公(敵等も)の状態にあわせて，いろいろなオブジェクトを発生させます。例えば，水の中を歩けば水柱を発生させたり，壊せる壁を剣で切った場合は，壊れる演出効果(煙など)をいれたりするわけです。

「ラグナセンティ」では，これらの仕掛けを巧みに活かして，さらに連鎖壁(ペイント・ルーチンのようなもの)や，再生連鎖壁，仕掛けの組み合わせ等をリアルタイムに動かしています。

これらの仕掛けは，誌面の都合上BASICリストで掲載できませんが，機会があったらまた取り上げたいと思います。

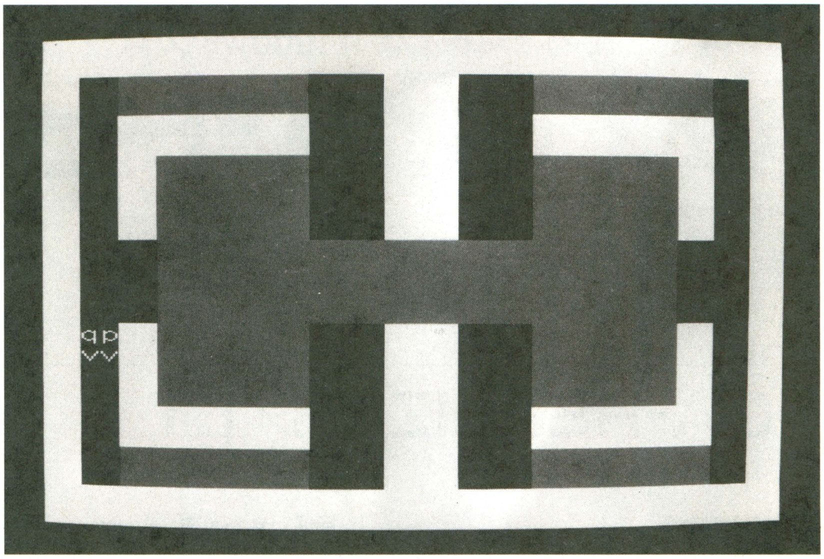
まとめ

今回は，マップ上での仕掛け特集だったわけですが，実際のゲームでは，敵やスプライトを利用した大仕掛けも重要になってきます。

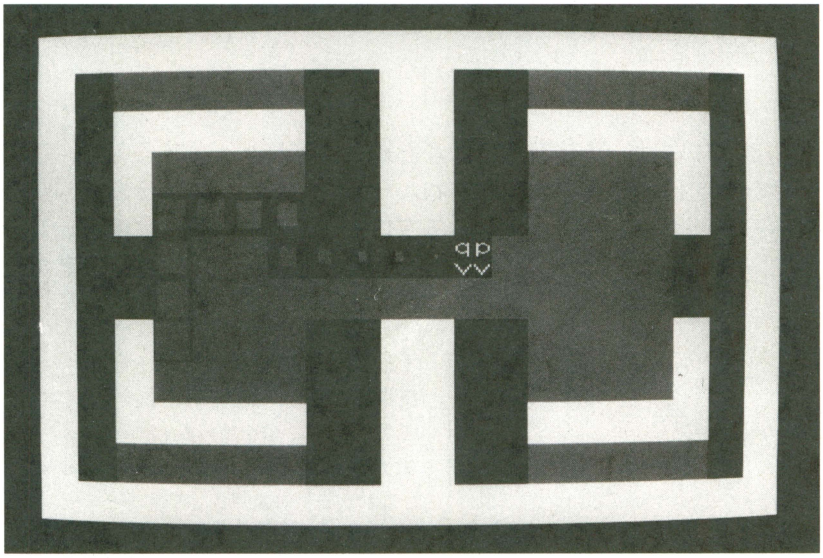
そのへんの利用方法は，アイデアしだいなので，たくさんあればあるほど良質のゲームになると思います。

みなさんも一度，オリジナリティあふれる仕掛けをたくさん考えてみてください。きっとゲームがおもしろくなりますよ。

それでは，また来月までさようなら。



▶RUNさせるとこんな画面が現れる



◀赤い壁を壊して進め進め!ほら、通ったところが再生されてきたでしょ

ミニ・コーナー Bug太郎のバグ退治 その6

今回とりあげるエラー・メッセージは，

Missing operand

です。このエラーが発生したときに考えられる原因は，つぎのような場合です。

- コマンドや関数のパラメータ指定がされていない。
- 代入文の右辺がない。
- 演算子があるのに被演算子がない。

これらは，どれも基本的なことなので，プログラム打ち込みミス(Syntax error)に近いものがあります。

参考までに，実際どのようなときにエラーが発生するのか，実験プログラムにしてみました。

リストAはINPUT文で入力された数値を5で除算し，余りを求めるプログラムです。

しかしながら，数値入力後に120行にエラーが発生します。ここでの処理は，余りを求める式が書かれているのですが，MODで求める除数が存在していません。正しくは**リストB**のようになります。

《リストA》Missing operandエラーがでるプログラムの例

```
100 ' BUGｱﾘ LIST 1
110 INPUT "A=";A
120 B=A MOD
130 PRINT A;"/ 5 ﾉ ｱﾏﾘ ﾊ";B;"ﾃﾞｽ"
140 END
```

《リストB》エラーをなくしたプログラム・リスト

```
100 ' BUGﾅｼ LIST 2
110 INPUT "A=";A
120 B=A MOD 5
130 PRINT A;"/ 5 ﾉ ｱﾏﾘ ﾊ";B;"ﾃﾞｽ"
140 END
```

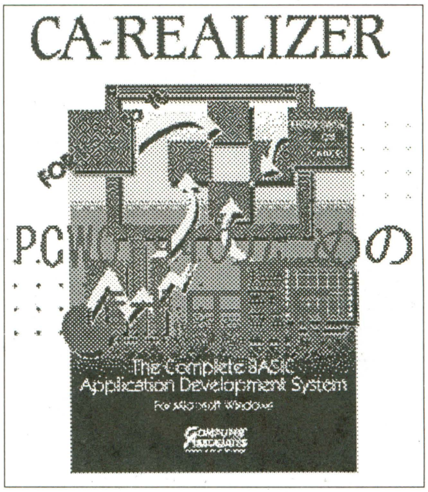
新連載

ローコスト&イージィなWindowsプログラミング環境のすべてがわかる

教えてCA-REALIZER!

第2時限 フォームを使いこなしてクイズゲームを作ろう!

TEXT●結城 兎



CA-REALIZER/LT

価格10,000円(発売中)

■対応環境

日本語Windows Ver3.1以上
メモリ4Mバイト以上
HDD空き容量2.8Mバイト以上(基本システム)
7.6Mバイト以上(システム全体)

■問い合わせ先

㈱エー・シー・エー
〒105東京都港区虎ノ門3-1-1
☎03-3437-6879

みなさんこんにちは。夏休みはいかがお過ごしでしょうか? 今年はずいぶん暑いようですね。

この夏休みを利用して,Windowsのプログラミング環境を手に入れてみませんか? そんなときにおすすめするのが,この連載で紹介しているプログラミング・システム『CA-REALIZER』です。今回はクイズゲームに挑戦してみましょう。

さあ,あなたもLet's Programming!

フォームで広がる新しい世界

先月紹介した,アニメーション機能を使った『文字当てゲーム』はいかがでしたか? この文字当てゲームでは,プログラムの土台となるフォーム(プログラムの画面表示を担当する部分)を一つしか使いませんでした。

今回は,このフォームを何種類か使ったプログラムを作ってみましょう。一般のWindowsアプリケーションを見ると,機能ごとに新しいウィンドウ(フォーム)を開いて,使いやすいようにプログラムされています。

つまり,1枚という限られた空間ではなく,フォームを何枚も使うことにより,より広い環境をユーザーに提供するわけです。

クイズゲームを作ってみよう!

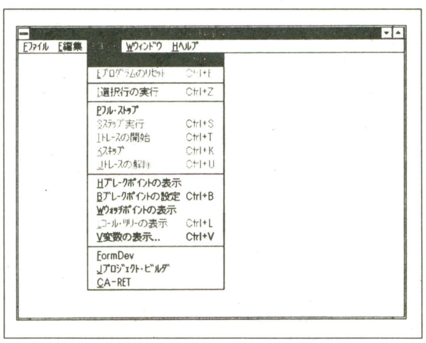
今回のプログラムは"クイズゲーム"です。このゲームを作りながら,フォームの紹介をしていくことにしましょう。

クイズゲームといっても,いろいろな種類がありますね。このプログラムでは,3択方式で答を選ぶというルールにします。

それでは,さっそくプログラミングに入りましょう。CA-REALIZERを起動すると,**第1図**のような画面が表示されます。メニューのうち[実行]の中にある[FormDev]をクリックすると,**第2図**のような画面になります。

これが先月も説明した"フォーム・ディブ"で,Windowsならではのビジュアル・プログラミング環境を提供してくれます。CA-REALIZERでは,この他にもN88-BASICのようなプログラム・コードを入力するモードも持っているのですが,フォーム・ディブを使ったほうがより快適にプログラミングすることができます。

まずはタイトル・フォームを作る!



《第1図》CA-REALIZER起動画面

最初に作るフォームは,プログラムを起動したときに表示する"タイトル"です。簡単に作りかたを紹介しましょう。

①文字入力モードする

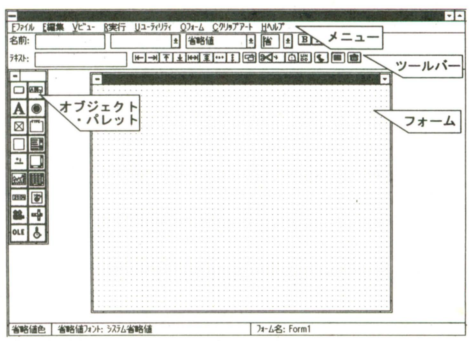
左のオブジェクト・パレットのうち,「A」と描かれたアイコンをクリックして,タイトル文字の入力モードにします。

②フォーム上に貼り付ける

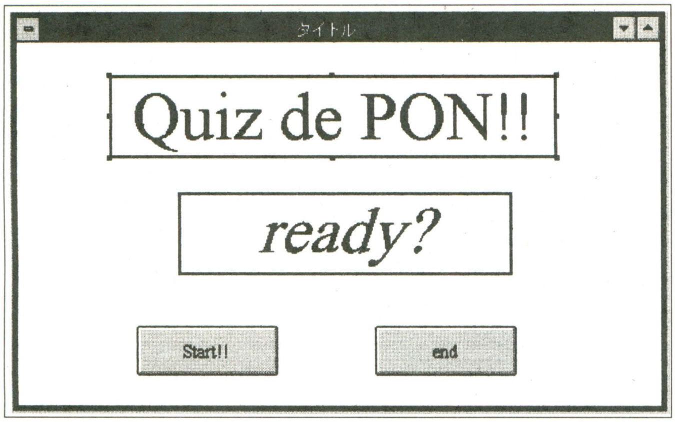
タイトル文字を置きたい場所を,マウスでドラッグします。これで文字オブジェクト(部品)をフォームに貼り付けることができました。

③タイトル文字を入力

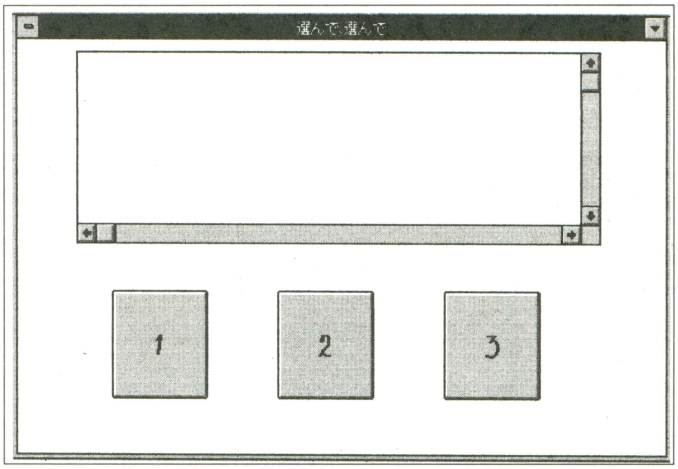
つぎに,ツールバーの一番左にある[テキ



《第2図》FormDevを立ちあげて,ビジュアル・インターフェースを装備させる



《第3図》フォーム1（タイトル）にオブジェクトを貼り付ける



《第4図》フォーム2（ゲーム）にオブジェクトを貼り付ける

スト］を選択し，タイトル文字を実際に入力します。文字のフォント（書体）やポイント数（大きさ）も自由に変えることができますから，好きなデザインを作ることが可能です。

これでタイトル文字は完成です。**第3図**がサンプル画面です。ここでは，

●文字：Quiz de PON!!

●書体：TimesNewRoman

●大きさ：40

という設定にしています。この下にある「ready?」についても，同じように入力していきます。

文字だけでは，タイトル画面からプログラムが進みません。ですから，**第3図**のように［start］［end］ボタンを付けましょう。ボタンの場合は，オブジェクト・パレットの一番左上にあるアイコンを選択して，フォーム上にドラッグします。ボタンの文字については，先ほどと同じように入力します。

これで，タイトル・フォームは完成です。

つぎはゲーム・フォームだ!

さて，つぎはゲーム中の画面を作ることにしましょう。メニューの［ファイル］［新規フォーム］を選ぶことで，新しいフォームが表示されます。

このフォームの完成形は，**第4図**のようになります。上から順に，

●ログ・オブジェクト：問題を表示させる場所

●ボタン：解答を「1」「2」「3」で選ばせる

という機能を持っています。ボタンの文字は，タイトル・フォームと同様に入力していきます。

《リスト1》フォーム2のコード

```
'●フォームのコード
'変数の初期化、定義
Clear Str,Flag,Mondai,Mondaisuu

Mondaisuu=5 '問題数によって各自で変えてください。

DIM Str(Mondaisuu,5) AS STRING
DIM Flag AS STRING

'問題のファイルの読み込み
MyFile=FileQUnique
FileName = StdOpen("*.dat")
IF FileName <> "" THEN
   FileOpen(MyFile, FileName)
END IF
For j=1 to Mondaisuu
      For i=1 to 5
            FileRead(MyFile,s)
            Str(j,i)=s
      Next
Next

Tokuten=0
Mondai=1

NextStep:
IF Mondai=Mondaisuu+1 THEN
   GOTO Owari
END IF

'問題の表示
LogSelect(form2objs.Log_10,formForm2)
LogSetData(_Log_ReadOnly, 1)
Print #form2objs.Log_10,formForm2; "さて第 "+NumToStr(Mondai)+"問で
す。"
For i=1 to 4
Print #form2objs.Log_10,formForm2; str(Mondai,i)
Next

'問題が終了したときの処理
Owari:
IF Mondai=Mondaisuu+1 THEN
      MessageBox("あなたの得点は"+NumToStr(Tokuten)+"点でした","得
点",_MB_Ok,_MB_Exclamation)
     FormControl(_Hide)
      LINK(Form1)
      FormSelect(formForm1)
      FormControl(_Show)
END IF
```

《リスト2》フォーム1のスタート・ボタンのアクティブ・コード

```
'●スタートボタンのアクション・コード
FormControl(_Hide)
LINK(Form2)
FormSelect(formForm2)
FormControl(_Show)
```

《リスト3》フォーム1の終了ボタンのアクティブ・コード

```
'●終了ボタンのアクション・コード
Stop
```

これで，ゲーム・フォームも完成です。

オブジェクトの貼り付けが終わったので，今度はそれを動かすために，アクティブ・コード（プログラム・リスト）を書きましょう。

アクティブ・コードの書きかたは，オブジ

《リスト4》フォーム2の“1”ボタンのアクティブ・コード

```
'●ボタン”1”のｱｸｼｮﾝ･ｺｰﾄﾞ

Flag="1"

'あたりはずれの判定
IF Str(Mondai,5)=Flag THEN
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "おおあたりー"
    Tokuten=Tokuten+10
ELSE
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "ざんねんでしたー"
END IF

Mondai=Mondai+1

'ウエイト
FOR I=0 TO 10000
NEXT

GOTO NextStep
```

《リスト5》フォーム2の“2”ボタンのアクティブ・コード

```
'●ボタン”2”のｱｸｼｮﾝ･ｺｰﾄﾞ

Flag="2"

'あたりはずれの判定
IF Str(Mondai,5)=Flag THEN
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "おおあたりー"
    Tokuten=Tokuten+10
ELSE
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "ざんねんでしたー"
END IF

Mondai=Mondai+1

'ウエイト
FOR I=0 TO 10000
NEXT

GOTO NextStep
```

《リスト6》フォーム2の“3”ボタンのアクティブ・コード

```
'●ボタン”3”のｱｸｼｮﾝ･ｺｰﾄﾞ

Flag="3"

'あたりはずれの判定
IF Str(Mondai,5)=Flag THEN
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "おおあたりー"
    Tokuten=Tokuten+10
ELSE
    Print #form2objs.Log_10,formForm2; "ざんねんでしたー"
END IF

Mondai=Mondai+1

'ウエイト
FOR I=0 TO 10000
NEXT

GOTO NextStep
```

《リスト7》問題データのサンプル

```
富士山の高さは？
１：３７７６ｍ
２：２１１１ｍ
３：１９７７ｍ
1
今年は平成何年？
１：５５０年
２：　１１年
３：　　６年
3
今の総理大臣は？
１：村山富市
２：ジョン・カーター
３：結城　兎
1
今の消費税は何％？
１：２０％
２：　７％
３：　３％
3
ベーマガの発売日は毎月何日？
１：１８日
２：　８日
３：１０日
2
```

ェクトをダブル・クリックしてコード・ウインドウに入力していきます。

それぞれのオブジェクトに対して，**リスト2〜6**を入力しましょう。どのリストがどのオブジェクトに対応するかは，リストの最初の行に書いていますので参照してください。

つぎに，フォームにもコードを書きます。ツールバーの[ビュー］から［フォーム属性］を選んでください。右下に［コード］というボタンがあります。それを選ぶとフォームの起動コードを書くウインドウが開くので，そこに**リスト1**を入力しましょう。

最後に，問題を作ります。**リスト7**を見てください。最初に問題を，つぎに三つの選択肢，最後に問題の正解番号を入力するようにします。これを，複数個作ってファイルに保存します。このとき拡張子は“〜.dat”にするようにしてください。ジャンルごとにいくつかの問題を作っておくと，さらに楽しくなるでしょう。

これで，『Quiz de PON!!』のできあがりです！

いよいよプログラム実行だ!

入力が終わったら，さっそくプログラムを実行してみましょう。メニューの[ファイル][実行]を選ぶと，プログラムが起動します。

ファイル・ダイアログ・ボックスが開きますので，問題ファイルを開いてください。タイトル画面が表示されますので，はじめるときは“Start”，終わるときは“End”ボタンを押します。

すると，ゲーム画面に切り替わり，問題が表示されて入力待ち状態になります。答のボタンを押していって，問題がすべて表示されると最後に得点が表示されて終わります。

フォーム作りのポイント

フォームを作るのは，プログラムの可能性を広げる上で非常に大切なので，少しくわしく説明しておきましょう。

リスト2を見てください。その中に，

LINK(Form1)

と書いてありますね。この命令により，フォーム1(タイトル画面）を選択したことになります。たとえば，フォーム2を呼びだしたいときは，

LINK(Form2)

FormControl(Show)

と書けばいいわけです。このときに，指定したフォームがないとエラーになりますので注意してください。これを応用していけば，かなり広いスペースが使えるわけです。

それでは，また来月をお楽しみに！

CA-REALIZER ここがスゴイ！

CA-REALIZERは，Windows環境のアプリケーション開発ソフトです。

今までのBASIC言語とちがう点は，まず第一にグラフィカルにプログラムが組めるということです。これまで，ボタンを作るために座標やマウス・ポインタの指定を細かくやってきたことが，マウス一つで簡単にできるのです。

しかも強力なBASICコマンドが用意されているので，アニメーションなどのように複雑な機能を，一つのコマンドで実行できます。また，Visual Basicのプロフェッショナル版や，オプションのコントロール・パックに入ってるようなオブジェクトが，最初から用意されています。簡単に，より高機能なアプリケーションが組めるわけですね。

BM 特選プログラム・コーナー



ファミリーベーシック
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-2500
PC-8801mkIISR
PC-9801
X1/turbo
X68000
PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

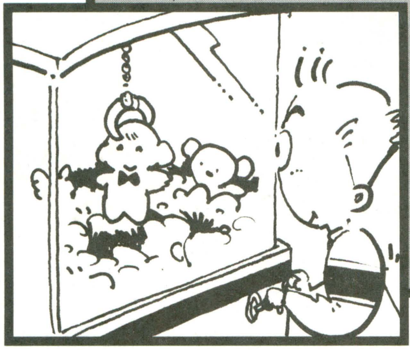
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係
(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V3)用



ヌイグルミどりはこれでバッチリ！

クレーンゲーム

寺井　章

遊びかた

クレーンをⒶボタンで操作し，動いているヌイグルミを上から順につまんでいきます。つまんだらトリさんや他のヌイグルミに当たらないように部屋の外へ吊り出します。このゲームでは得点（値段）はプレイヤーがきめます。

吊り出すと右下の数字が10～100まで順に表示されるので，このくらいかなと思ったところでⒶボタンを押してください。値のきめかたは吊り出す過程でミスが少なければ高い値を，その反対から低い値にします。

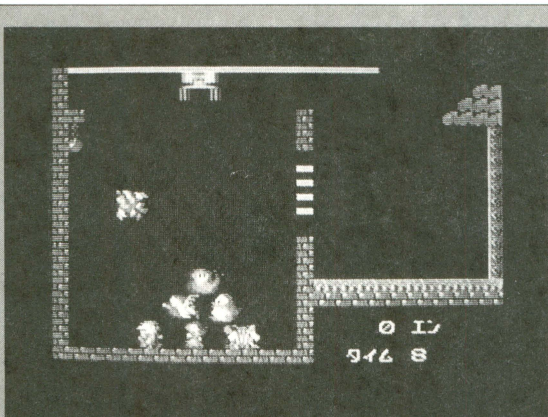
タイムがゼロになるとゲーム終了ですが，タイムは吊り出した時点で2タイム延び，値が100円で成立すれば3タイム延びます。最後のマリオ（後半は車）の値段が成立すると，残りタイムが値段に加算されます。トリさんはⒶボタンでクレーンを上下にさせてかわしてください。

追　記

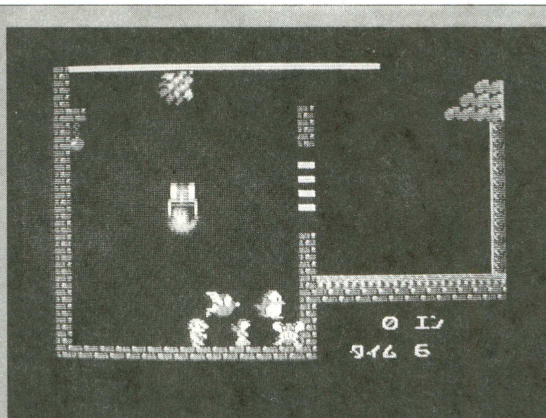
私の最高は前半が760円。後半が440円の計1,200円でした。吊り出す場所は中央と両脇が良さそうです。

《第1表》変数表

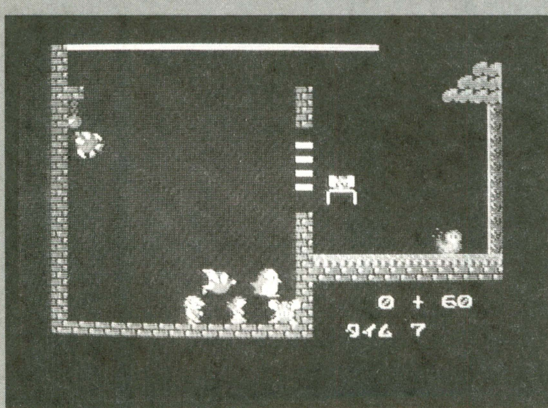
X,Y	クレーン
XA,YA	トリさん
XB,YB	ヌイグルミ
G,C	ヌイグルミの番号
W	つまんでいるか
P	トリさんの向き
B	落としたか
T	タイム
H,Q	ミスした数
R	プレイヤーの付けた値段
K	実際の値段
S,SS	トータル値段
M	1周目か2周目か



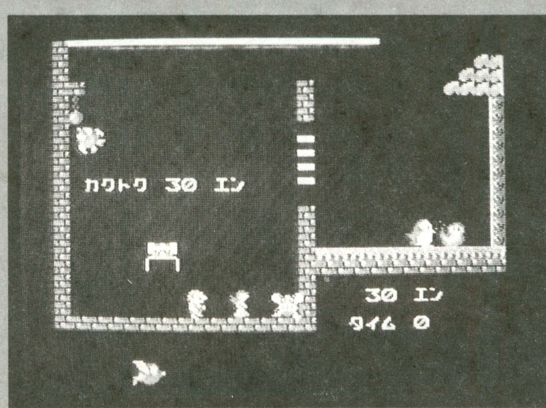
◀《写真1》さあ、ゲーム・スタートだ。Ⓐボタンでクレーンを下げて—



◀《写真2》やったぁ！つかまえた。オジャマ・キャラにぶつからないようにクレーンを上げよう。



◀《写真3》ここまで運べばもう安心。どんどんつかまえるぞ



◀《写真4》タイム・オーバー！2匹しかつかまえられなかった。つぎはクリアするぞ

★次世代マシンも，ほとんど出そろったが，どの機種が生き残るか，勝負はこれからだ!!（滋賀県草津市・中島竜憲17才）……【編：ソフトもこれからどんどん公開されてくるでしょう。評価をくだすのはみなさん自身です。ベーマガもずっと追いかけていきます。】

プログラム入力上の注意

リスト中のアミかけ部分（黒っぽいところ）はキャラクターコード表Bのキャラが入ります。

KEY1, CHR$（　）↵

とダイレクトで入力することで F1 キーにカッコ内のキャラが定義されます。

入力したい場所で F1 を押してください。カッコ内には以下のコードが入ります。

j1……225　i2……218

m6……254

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F32	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51	E51								
1	F32																										I03	I03
2	F32																									I03	I03	I03
3	F32	F32														F32									I03	I03	I03	I03
4	F32	H32														F32												H53
5	F32	H72														F32												H53
6	F32																											H53
7	F32															E51												H53
8	F32															E51												H53
9	F32															E51												H53
10	F32															E51												H53
11	F32																											H53
12	F32															F32												H53
13	F32															F32												H53
14	F32															F32												H53
15	F32															F32	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
16	F32															F32	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
17	F32															F32												
18	F32															F32												
19	F32															F32												
20	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32												

《第1図》クレーンゲームのBGグラフィック

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム・センターのクレーン・ゲームを再現するというわけじゃな。

編：さすがにむずかしいんですよ。もういらいらしちゃって。

Dr.D：ハッハッハッ。つかまえるヌイグルミ（？）が動いているからの一。そう簡単にはいかんじゃろ。ただ，むずかしいわりには，ゲームが単純すぎると思わんか？何か技とかがあれば，おもしろくなりそうなもんじゃがな。

編：それと，この点数のつけかたなんですが，いまいちよくわからないですね。ちょっと凝りすぎたかなとも思われますね。

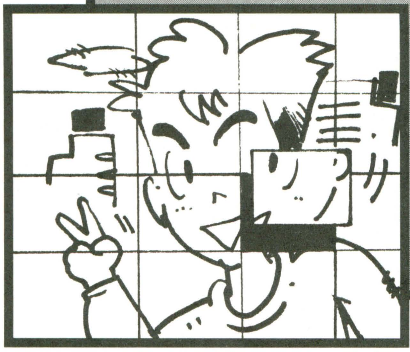
Dr.D：なるほど。

クレーンゲームのプログラム・リスト

```
10 VIEW:CGSET1,0:SPRITE ON
20 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE I,(3,1,0,I,0)="j17j1i2":NEXT
30 X=151:Y=26:XA=26:YA=72:GOSUB230
40 U=0:G=7:GOSUB310:G=6:U=9:T=15:GOSUB490
50 'm6 クレーン m6
60 IF Y=26 THEN E=E-(X<16)+(X>150):X=X+E*2:F=0
70 IF STRIG(0)+B=8 AND ABS(X-122)>12 PLAY"T1Y0O3G1A":GOSUB260:D=0
80 Y=Y+F:SPRITE0,X+10-N,Y:SPRITE1,X+N,Y:POSITION7,X+8,Y
90 'm6 ハンテイ m6
100 C=CRASH(7)
110 IF D=0 AND C>-1 AND C<G OR Y>168 THEN F=-2:B=W:N=1:D=1:H=H+1
120 IF C*Z=G GOSUB280
130 IF MOVE(0)=0 THEN XA=XPOS(0):YA=YPOS(0):GOSUB220
140 IF MOVE(1)-W=0 GOSUB170
150 ON B GOSUB 340:Z=W:GOTO60
160 'm6 ヌイグルミ m6
170 FOR I=1 TO G:DEF MOVE(I)=SPRITE(I-1+6*M,3+4*L,2-M,28,0,3)
180 POSITION I,XC+22*I+53*(I>3)+32*(I=6),167+16*(I>3)+16*(I=6)
190 MOVE I:NEXT
200 L=1-L:XC=54*L:RETURN
210 'm6 トリサン m6
220 IF P=8 THEN T=T-1:GOSUB500:H=H+1
230 P=P MOD8+2:DEF MOVE(0)=SPRITE(3,P,RND(2)+1,23,0,3)
240 POSITION 0,XA,YA:MOVE 0:RETURN
250 'm6 ツマム m6
260 IF Y<40 THEN F=2:RETURN
270 N=N MOD5+1:E=1:F=-F:Z=1:RETURN
280 IF X>132 AND Y>96 THEN T=T+2:GOSUB500:GOTO380
290 IF N=1 THEN B=W:RETURN
300 W=1:XB=X+10:YB=Y+8
310 DEF MOVE(G)=SPRITE(G-1+6*M,3*(1-W),1,U,0,3)
320 POSITION G,XB,YB:MOVE G:RETURN
330 'm6 オチル m6
340 IF V<3 PLAY"B1"
350 V=V+2:YB=YB+V:GOSUB320
360 IF YB>195 THEN W=0:V=0:B=0:Q=Q+1
370 IF Q<3 RETURN
380 XB=155+116*(Q=3):YB=127-80*(Q=3)+16*(G<4)
390 W=0:U=G*8+24*(G>3):GOSUB310:R=0
400 PLAY"M1V15Y2G1R#BR8"
410 IF XB<50 THEN480
420 'm6 ネダン m6
430 R=R MOD100+10:LOCATE22,18:PRINT"+"R" ":PLAY"A1BR7R"
440 IF STRIG(0)<8 THEN430
450 K=100-(Q+H-4-M)*10
460 IF R>K THEN PLAY"O1C9RRO3":R=0:J=J+1:ON J GOTO430,480
470 PLAY"#B2R6#G8RR":T=T-3*(R>90)
480 G=G-1:N=1:F=-2:Q=0:J=0:H=0
490 S=S+R:LOCATE17+(S>90)-(S=0),18:PRINT" "S" エン    "
500 LOCATE21,20:PRINT T" "
510 IF T*G>0 RETURN
520 PLAY"O4E1FGR8R"
530 IF T*R>9 THEN T=T-1:R=10:GOTO490
540 PLAY"T3O2G1GGGR4#B1R8"
550 IF M+G=0 THEN LOCATE17,22:PRINT S:M=1:SS=S:S=0:R=0:GOTO40
560 LOCATE2,10:PRINT"カクトク"S+SS" エン"
570 ON STRIG(0)+1 GOTO570:RUN
```


★昭和57年8月号のベーマガには，ハガキの表面の左上に“料金受取人払”という文字が書かれていた。昔は切手がいらなかったんだ。
（新潟市・鈴木伸太郎14才）……【影：ということは，キミが2才のときのベーマガを持っているということか。すばらしー。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L20)用



システムソフトウエアに入っている画像を使った15パズル

Relaxation（リラグゼーション）

三谷　洋司

内　容

環境ソフトを目指した（一応）15パズルです。

遊びかた

マウスでパネルを動かして元の絵にもどすという，じつに単純明快なものです。タイムもでますが，きれいなグラフィックと音楽を楽しみながらくつろいでやってください。



▲《写真1》ここからゲーム・スタート。マウスをカチカチさせて絵を完成させよう



《写真2》ふぅ。やっと上半分が完成した。クリアまであと一歩だ

プログラム

1000行からのデータは，“画像ファイル”，“CD曲番号”となっています。FDから画像を読むようにすれば，好きなCDが聞けます。いろいろ変えてみてください。

クリアするたびに次のデータをよみにいくのでデータの数だけ面数があることになります。このリストでは3面までです。

《第1表》変数表

A	パターン・データ
LE	レベル
R$	画像ファイル名
T	CD演奏トラック名
Q$	題名
EX,EY,CX,CY	シャッフル用
K	時計のまわりに描く色の初期値
X1,Y1	空白のパネルの位置｛(4×4)座標｝
X,Y	マウスの位置
VX,VY	マウスの位置｛(4×4)座標｝
E	どのパターンがどこにあるか？(4×4)座標
W	ステージクリア判定用
I,J,R	FOR～NEXT用
U	CD演奏監視用

《第2表》プログラムの流れ

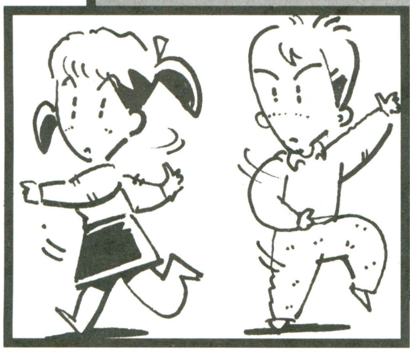
10行	画面・マウス・変数の初期化
20行	画像よみこみ
30行	CD演奏・パターンに分けて変数によみこむ・題表示
40行 50行	シャッフル・時計のリセット
60行	シャッフルされたパターンの表示
70行	時計表示・CD演奏監視
80行	マウスの処理
90行	パターンをうごかすか否か
100行	パターンをうごかす・ステージクリア判定
110行	パターンをうごかす・ステージクリア判定

Relaxationのプログラム・リスト

```
1 '  " RELAXATION " by 三谷洋司 (久留米大附設高校コンピュータクラブ)
10 SCREEN @1:CLS:RANDOMIZE (-TIME):DEFINT A-Z:DIM A(1000*18),E(4,4),U(12):M
OUSE 0:MOUSE 1,0,0,1:MOUSE 4,90,60,209,179:Q$="Relaxation."
20 CD STOP:LE=LE+1:READ R$,T:LOAD@ R$:LINE(180,150)-(210,180),PSET,0,BF
30 X1=4:Y1=4:CD PLAY T:FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 4:GET@A (60+(I*30),30+(J*30)
)-(90+(I*30),60+(J*30)),A,1000*(I+((J-1)*4)):E(I,J)=I+((J-1)*4):NEXT I,J:LI
NE (89,59)-(211,181),PSET,6,B:SYMBOL(65,15),Q$,2,1,1,,,6
40 FOR R=0 TO LE*16:EX=(INT(RND(1)*2)*2-1):CX=EX*(X1+EX=5 OR X1+EX=0)-EX*(X
1+EX>0 AND X1+EX<5):SWAP E(X1,Y1),E(X1+CX,Y1):X1=X1+CX:K=256
50 EY=(INT(RND(1)*2)*2-1):CY=EY*(Y1+EY=5 OR Y1+EY=0)-EY*(Y1+EY>0 AND Y1+EY<
5):SWAP E(X1,Y1),E(X1,Y1+CY):Y1=Y1+CY:NEXT R:COLOR 6:TIME$="00:00:00"
60 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 4:PUT@A (60+I*30,30+J*30)-(90+I*30,60+J*30),A,,,
,,E(I,J)*1000:LINE(16,106+J*2)-(56,128-J*2),PSET,[I,I,K-J*60],BF:NEXT I,J
70 LOCATE 5,12:PRINT TIME$:CDSTAT U:IF U(1)=0 THEN CD PLAY T
80 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1):MO=MOUSE(2,0)+2:ON MO GOTO 90,70
90 VX=INT((X-60)/30):VY=INT((Y-30)/30):ON (X1=VX+1)*(Y1=VY)+(X1=VX-1)*(Y1=V
Y)+(X1=VX)*(Y1=VY+1)+(X1=VX)*(Y1=VY-1)+1 GOTO 70,100
100 SWAP E(VX,VY),E(X1,Y1):W=0:FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 4:W=W-(E(I,J)=I+((J-
1)*4)):NEXT I,J
110 PUT@A (60+X1*30,30+Y1*30)-(90+X1*30,60+Y1*30),A,,,,,E(X1,Y1)*1000:PUT@A
 (60+VX*30,30+VY*30)-(90+VX*30,60+VY*30),A,,,,,E(VX,VY)*1000:X1=VX:Y1=VY:ON
 ((W>17)+2) GOTO 20,70
120 PUT@A (60+X1*30,30+Y1*30)-(90+X1*30,60+Y1*30),A,,,,,E(X1,Y1)*1000:PUT@A
 (60+VX*30,30+VY*30)-(90+VX*30,60+VY*30),A,,,,,E(VX,VY)*1000:X1=VX:Y1=VY:ON
 ((W>17)+2) GOTO 20,70
1000 DATA "Q:¥EARTH¥TIK10.TIF",5
1010 DATA "Q:¥FJ¥ILL¥PHOTO¥CAT2.TIF",3
1020 DATA "Q:¥FJ¥ILL¥PHOTO¥POOL.TIF",5
```


★ウォオォォ～…気合いだけは十分なんですけど，アイデアが出なくてトホホ…。（岩手県下閉伊郡・T.M.C.33才）……【影：ウォオォォ～，気合いだけは人一倍あるんだけど，どうも仕事となると……。Dr.D：気合いの入れ場所がちがうんじゃないのか。影：トホホ。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10)用



二つのキャラを同時に動かす思考ゲーム

むにむに

家志　門太

ストーリー

ぼく，むにむに。今日は，彼女のぷにぷにとデートの日なんだ。赤が僕で，紫が彼女。あっ！地雷が埋めてある。くそー，たぶんライバルのぷにぷにの奴だな。こうなりゃ，意地でもデートを成功させてやるぅ。

遊びかた

パッドでむにむにを動かすと，ぷにぷには逆に動くよ（今日も機嫌が悪いみたい)。むにむには赤，ぷにぷには紫の椅子に同時に触れることができるとデート成功だ！

あんまりゆっくりしていると，彼女のいらいらが，爆発するから気をつけてね。

操作方法

パッドを左のコネクタに差して遊んでね！

プログラムの入力法

ふつーに打ってください。最後のデータの，毅は“き”で漢字辞書を使って，“.”は全角のピリオドです。

《第１表》変数表

S	ステージ
MP	マップデータ
T	タイム
L	残りチャンスの数
X,Y,XX,YY	むにむに，ぷにぷにの位置

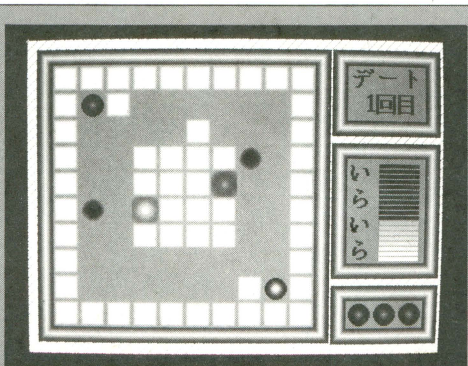
プログラムの改造アドバイス

音楽がないので付けてみてください(自分は，音符もわからないのでできませんでした。情けないな…)。

ステージ・データについて

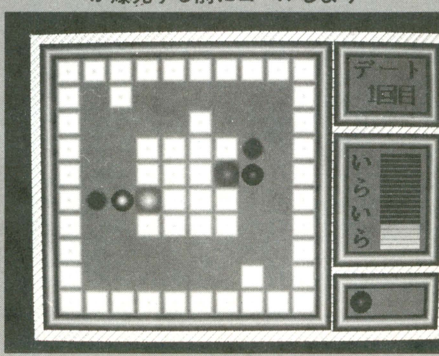
プログラムの1130からはステージ・データです。0…むにむに　5…ぷにぷに，A…床，B…地雷，C…ブロック，D…赤のイス，E…紫のイス，となっています。

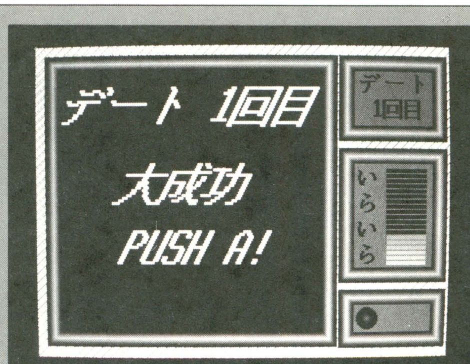
ただし，0と5は一つのステージに二つおかないでください。



▲《写真1》僕が下に進むと彼女は上に，僕が左なら彼女は右…。いったいどうすればいいんだろう

▼《写真2》ここまでくればクリアしたも同然。彼女のイライラが爆発する前にゴールしよう





▲《写真3》やったね！1回目のデート大成功だ。2回目はどんなデートが待っているのだろうか

★電波新聞社から謎の封筒が。開けてみると，中からスーパーリアル麻雀PⅣポストカードが出てきた。これぞ男子本懐の極み。(神奈川県綾瀬市・アコピャン21才)……【影：小二のとき，ドラエもんバッヂが送られてきたときとまさに同じ境地…。】

★ベーマガの法則：プログラムは3月に送ると5月号に載り，2月に送ったならば8月号に載る。（鳥取県境港市・松谷18才）……【編：その月の投稿数やデキのちがいによって，掲載がちょっと遅くなる場合もあります。あしからず。】

むにむにのプログラム・リスト

```
10 SCREEN@ 1:COLOR 7,0,0:CLS:DIM A%(400,20),MP(10,10,10)
20 INTERVAL 10:ON INTERVAL GOSUB *タイム:GOSUB *準備:L=3:S=1
30 GOSUB *アタック
40 *メイン
50 GOSUB *ステージを作る:INTERVAL ON
60 P=PAD(1):IF P=0 GOTO 60
70 FOR I=0 TO 1
80 X(I)=X(I)-(P=7-I*4)*(X(I)>1)+(P=3+I*4)*(X(I)<10)
90 Y(I)=Y(I)-(P=1+I*4)*(Y(I)>1)+(P=5-I*4)*(Y(I)<10)
100 IF MP(S,X(I),Y(I))=12 THEN X(I)=XX(I):Y(I)=YY(I)
110 IF MP(S,X(I),Y(I))=11 THEN GOTO *プチ
120 NEXT I:C=MP(S,X(0),Y(0)):D=MP(S,X(1),Y(1))
130 IF C=13 AND D=14 THEN *クリアー
140 IF C=13 OR C=14 THEN X(0)=XX(0):Y(0)=YY(0)
150 IF D=13 OR D=14 THEN X(1)=XX(1):Y(1)=YY(1)
160 FOR H=0 TO 1:FOR I=1 TO 20
170 A=XX(H)*20+(X(H)-XX(H))*I:B=YY(H)*20+(Y(H)-YY(H))*I
180 L(H)=(L(H)+1) MOD 5
190 IF L(H)=1 THEN P$=STR$(3+H):PLAY "@92V10L180"+P$+"AL180"+P$+"C"
200 PUT@A (A,B)-(A+19,B+19),A%,,,,,400*L(H)+2000*H:WAIT 5
210 NEXT I:XX(H)=X(H):YY(H)=Y(H):NEXT H
220 GOTO 60
230 *準備
240 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:GOSUB *CLS:FOR K=0 TO 8
250 CIRCLE (11,11),8-K,[0,K*25,K*25*I],1-.15!*J,,,F
260 NEXT K:N=400*J+2000*I:GOSUB *取り込み:NEXT J,I
270 GOSUB *CLS:N=N+400:GOSUB *取り込み
280 FOR I=8 TO 0 STEP -1:CIRCLE (11,11),I+1,[I*20,0,0],,,,F
290 NEXT I:N=N+400:GOSUB *取り込み
300 K=0:FOR I=1 TO 10:K=K-(I<6)+(I>5)
310 LINE (1+I,1+I)-(20-I,20-I),PSET,[160+I*9,K*51,K*51],B
320 NEXT I:N=N+400:GOSUB *取り込み
330 FOR I=0 TO 1:GOSUB *CLS:FOR J=13 TO 0 STEP -1:K=13-J
340 CIRCLE (11,11),J,[J*12,K*15,K*I*15],,,,F:NEXT J
350 N=N+400:GOSUB *取り込み
360 NEXT I
370 CLS:FOR I=0 TO 560:LINE (1,I)-(I,1),PSET,(I MOD 7)+1:NEXT I
380 FOR H=1 TO 4:K=1:READ A,B,C,D:FOR I=1 TO 12:K=K-(I<7)+(I>6)
390 LINE (A-I,B-I)-(C+I,D+I),PSET,[K*21,K*21,K*21],B:NEXT I
400 LINE (A,B)-(C,D),PSET,[160,0,0],BF:NEXT H
410 SYMBOL (249,21),"デート",1,1,0,,PSET,1,3
420 FOR H=1 TO 5:FOR I=1 TO 10:READ D$
430 FOR J=1 TO 10:D=VAL("&H"+MID$(D$,J,1)):MP(H,J,I)=D
440 NEXT J,I,H
450 FOR I=1 TO 5:READ D$:L=LEN(D$)/2
460 FOR J=1 TO L:D$(I)=D$(I)+KNJ$(JIS(MID$(D$,J*2-1,2))-2)
470 NEXT J,I
480 FOR I=0 TO 3
490 SYMBOL (247,93+I*20),MID$("いらいら",1+I*2,2),1,1,0,,,1
500 NEXT I:RETURN
510 *ステージを作る
520 FOR I=1 TO 19:LINE (270,170-I*4)-(300,172-I*4),PSET,0,BF:NEXT I
530 LINE (250,40)-(300,60),PSET,[160,0,0],BF
540 SYMBOL (250,40),STR$(S)+"回目",1,1,0,,,1
550 LINE (20,20)-(219,219),PSET,[160,0,0],BF
560 FOR I=0 TO 1:X(I)=0:XX(I)=0:Y(I)=0:YY(I)=0:NEXT I
570 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10
580 PUT@A (20*J,20*I)-(20*J+19,20*I+19),A%,,,,,400*MP(S,J,I)
590 FOR K=0 TO 1:X(K)=X(K)-(MP(S,J,I)=K*5)*J:Y(K)=Y(K)-(MP(S,J,I)=K*5)*I
600 XX(K)=X(K):YY(K)=Y(K):NEXT K,J,I:T=0
610 RETURN
620 *アタック
630 LINE (245,200)-(305,219),PSET,[160,0,0],BF
640 FOR I=1 TO L:PUT@A (225+I*20,200)-(244+I*20,219),A%:NEXT I:RETURN
650 *プチ
660 INTERVAL OFF:L=L-1:IF L=0 GOTO *ゲームオーバー
670 FOR I=0 TO 127:PLAY "@36@V"+STR$(127-I)+"L90N12":NEXT I
680 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 4:X=40+J*40:Y=40+K*40
690 LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),PSET,0,B
700 NEXT K,J,I:LINE (20,20)-(219,219),PSET,0,BF
710 SYMBOL (15,60),"CHANCE No."+STR$(L),2,2,7,,,3
720 SYMBOL (60,140),"PUSH A!",2,2,7,,,3
730 IF PTRIG(1)<>1 THEN 730
740 GOSUB *アタック
750 GOTO *メイン
760 *ゲームオーバー
770 INTERVAL OFF:L=3
780 FOR I=0 TO 5:PLAY "@11@V100L8N"+STR$(I*2+51)+"N"+STR$(I*2+50):NEXT I
790 FOR I=0 TO 199:LINE (20+I,20)-(219-I,219),PSET,0:NEXT I
800 FOR I=0 TO 199:LINE (20,20+I)-(219,219-I),PSET,0:NEXT I:PLAY OFF
810 FOR I=1 TO 9:Y(0)=30:Y(1)=30:A=20:S$=MID$("GAME OVER",I,1)
820 FOR K=0 TO 30:A=A+3:Y(1)=Y(1)+A
830 IF K=8 AND I<>5 THEN PLAY "@52V15O3L2A"
840 IF Y(1)>180 THEN Y(1)=Y(1)-A:A=-A*.5!
850 FOR J=0 TO 1:SYMBOL (I*22,Y(J)),S$,2,2,[J*Y(1),J*Y(1),J*Y(1)],,,1
860 NEXT J:Y(0)=Y(1):NEXT K:NEXT I
870 SYMBOL (30,30),"ＲＥＰＬＡＹ？",1.5!,2,7,,,1
880 SYMBOL (30,75),"ＹＥＳ－Ａ",1.5!,2,7,,,1
890 SYMBOL (30,105);"ＮＯ－Ｂ",1.5!,2,7,,,1
900 IF PTRIG(1)=1 THEN 30 ELSE IF PTRIG(1)=2 THEN END
910 GOTO 900
920 *クリアー
930 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 9
940 LINE (20,20+J*20+I)-(219,20+J*20+I),PSET,0
950 NEXT J,I:S$="デート"+STR$(S)+"回目"
960 SYMBOL (17,30), S$,2,2,7,,,3:SYMBOL (60,90),"大成功",2,2,7,,,3
970 SYMBOL (60,140),"PUSH A!",2,2,7,,,3
980 FOR I=0 TO 1:I=-(PTRIG(1)=1):NEXT I:S=S+1:IF S=6 THEN *エンド
990 GOTO *メイン
1000 *エンド
1010 FOR I=0 TO 100:LINE (20+I,20+I)-(219-I,219-I),PSET,0,B:NEXT I
1020 FOR I=1 TO 5:L=LEN(D$(I))/2:X=(10-L)*5:FOR J=1 TO 32:C=8*J-1
1030 SYMBOL (20+X,I*40-20),D$(I),2,2,[C,C,C],,,3:NEXT J,I:END
1040 *タイム
1050 T=T+1:IF T=20 GOTO *プチ
1060 PAINT (273,172-T*4),[0,T*13,255-T*13],[160,0,0]:RETURN
1070 *取り込み
1080 GET@A (1,1)-(20,20),A%,N:RETURN
1090 *CLS
1100 LINE (1,1)-(20,20),PSET,[160,0,0],BF:RETURN
1110 '画面データ
1120 DATA 20,20,219,219,245,20,305,60,245,90,305,170,245,200,305,220
1130 'ステージ1
1140 DATA CCCCCCCCCC,COCAAAAAAC,CAAAACAAAC,CAACCCCBAC,CAACCCDAAC
1150 DATA CBAECCCAAC,CAACCCCAAC,CAAAAAAAAC,CAAAAAAC5C,CCCCCCCCCC
1160 'ステージ2
1170 DATA BBBABBBBBB,BOBAAAAAAB,DAAAAAAAAB,BAAAAAAAAB,BAAABBBAAB
1180 DATA BAAAEBBAAB,BAAABBBAAB,BAAAAAAAAB,BACBAABA5B,BBBBBBBBBB
1190 'ステージ3
1200 DATA CAAACBAAAB,CBABCBAAAB,CBOBCABABA,CADACABBEA,CAAACAABAA
1210 DATA AAAAAAA5AA,BAAAAAAAAB,BBAAAAAABB,BBBBBBBBBB,BBBBBBBBBB
1220 'ステージ4
1230 DATA BAAABDAABA,OABAAABAAA,BAAABAAABA,AACAAABAAA,BAAABAAABA
1240 DATA AABAAABAAA,BAAABAAABA,AABAAABAAA,BAAABAAAAA,AABAEABAA5
1250 'ステージ5
1260 DATA BBBBBBBBBB,BDADEAAAAB,BAOABBAAAB,BDADCAAAAB,BABAAAABAB
1270 DATA BAAABAAABB,BAAAAABAAB,BAAAAAABAB,BAAABAA5AB,BBBBBBBBBB
1280 'メッセージデータ
1290 DATA いぬちば,毅点な,混政う,ささね,酸おむせ.
```

MSX/2/2+/turboR用



よいしょ，よいしょ，棒を登れ！

泥棒(どろぼう)の訓練棒(くんれんぼう)

佐藤　貴行

まえがき

ある1人の男が泥棒になるために“泥棒の訓練棒”というものを盗んだ。もう，立派な泥棒やないかい(笑)！

その男が高い壁を見つけ，さっそく棒をセットした。するとその途端…。

訓練棒の使いかた

プログラムを走らせると男が下まで落ちてきます。止まるとスタートです。まず，カーソル・キーの左を押します。つぎは右です。そして左，右，左，…というようにやればこの棒を登ることができます。

これを繰り返していれば“けいけん”値が増えて泥棒への道も開けるというわけなのですが，そう簡単には泥棒になれません。この棒には電流が流れるのです。当然当たると，しびれてしまいます。

おまけに棒はどんどん短くなっていくのですが，棒のてっぺんに着くと棒を伸ばせます。ただし，棒から落ちると失格です。つぎなる挑戦はスペース・キーです。

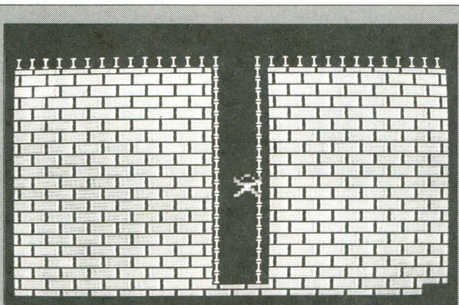
★　　★

《第1表》変数表

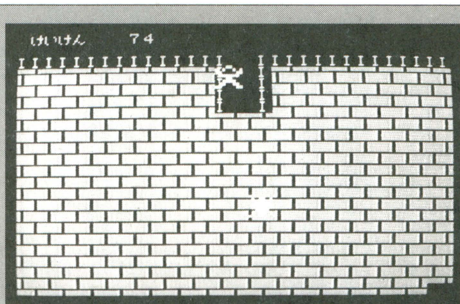
A	左右移動処理用
B	電流のＹ座標
C	男の色
D, R	電流処理用
I, J	ループ用
N, P, T	訓練棒処理用
S	けいけん値
X, Y	男の座標
A$, B$	グラフィック用

《第2表》フローチャート

10	REM文
20～40	初期設定
50	背景表示
60	男登場
70	けいけん値表示
80～110	訓練中各処理
120	電流表示
130	男表示
140	電流に感電
150	落ちて失格
160	リプレイ処理



◀《写真1》左から右，右から左の棒へと飛び移ることによって上に登ることができる



◀《写真2》棒はどんどん短くなるので，急いで登らなくてはならない。電流にも気をつけろ

泥棒の訓練棒のプログラム・リスト

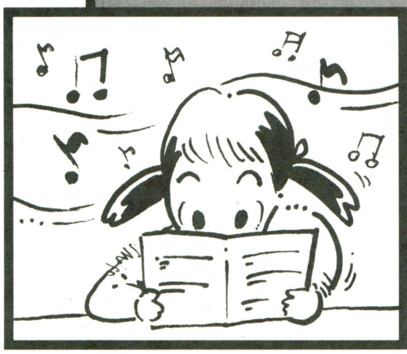
```
10 '((((( DOROBO'S WAY )))))
20 COLOR15,1,1:SCREEN1,1,RND(-TIME):KEYOFF:WIDTH31:DEFINTA-Z:ONSPRITEGOSUB140
30 FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("18A5C37E183C66C3815A3C7E7E3C5A81004224
1818244200",I*2+1,2)):NEXT
40 SOUND7,56:X=132:Y=160:N=8:B=20:A$="I   I":B$="┬┴┬┴┬"
50 VPOKE8194,30:LOCATE0,3:PRINTSTRING$(31,"I");:FORI=1TO309:PRINT"┬┴";:NEXT:FORJ
=3TO22:LOCATE14,J:PRINTA$:NEXT
60 FORI=20TO160:PUTSPRITE0,(132,I),5:SOUND0,200-I:SOUND8,15:NEXT:BEEP
70 SPRITEON:LOCATE1,1:PRINTUSING"けいけん#####";S
80 IF(STICK(0)=7ANDA=0)OR(STICK(0)=3ANDA=1)THENA=1-A:S=S+1:T=1:Y=Y-4
90 IFB=180THENB=20:R=RND(1)*10
100 IFY-N>174THEN150ELSEIFY<20THENY=20:IFP>0THENN=N+8:P=P-1:LOCATE14,22-P:PRINTA
$
110 IFSMOD5=0ANDT=1THENLOCATE14-PMOD2,22-P:PRINTB$:N=N-8:T=0:P=P+1
120 IFR>4THENPUTSPRITE1,(114+D,B),11,D+1ELSEPUTSPRITE1,(138+D,B),11,D+1
130 PUTSPRITE0,(X-A*12,Y),C:B=B+4:C=15:D=1-D:Y=Y+1:GOTO70
140 SPRITEOFF:SOUND8,16:SOUND12,5:SOUND13,8:C=11:Y=Y+4:SOUND8,0:RETURN120
150 SOUND8,15:FORI=YTO192:PUTSPRITE0,(X-A*12,I),5:SOUND0,250-I:NEXT:BEEP
160 IFSTRIG(0)THENRUNELSE160
```


★パソコン室に数年前のベーマガが…シルフィード（88版）があった…なつかしい…影さんマスクしている…アヤしい…!?（鹿児島県姶良郡・渡邊高行16才）……【影：暑い暑い。つぐ美：マスクはずせばいいじゃないですか。影：暑い暑い。編：サングラスもはずせば？】

MSX/2/2+/turbo R用

キミの音感をチェック！　音感養成ゲームだ

MUSICAL SCALES（ミュージカル スケールズ）



吉川　忠彦

遊びかた

RUNすると，短いメロディが流れます。その後，四つの楽譜が表示されるので，メロディーと同じと思う楽譜を一つ選んでスペース・キーを押してください。

10回答えると，正解数が表示されます。リターン・キーで最初から遊べます。

プログラム

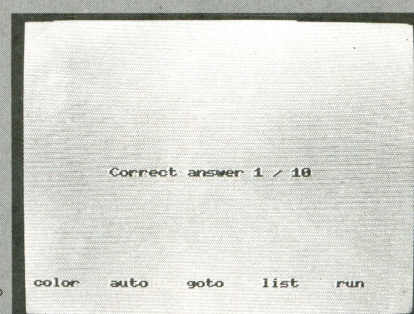
50行の最後の9の大きさを変えると，問題数を変えられます。

ヒマな人は楽譜の端にト音記号を描いたりMSX-MUSICに対応させたり適当にやってください。

あと，音符の種類によって間隔を変えたりすることもできると思います。



◀《写真1》流れたメロディと同じ楽譜を選択する。うーん，これだったかな？



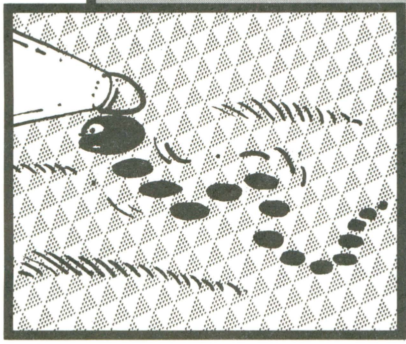
▶《写真2》10問答えると正解率が表示される。1問しか答えられなかった。グスン

MUSICAL SCALESのプログラム・リスト

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN2,2,0:DEFINTA-Z:DIMM(3,3),N(3,3),A$(3),B$(6),M$(3):R=RND(-
TIME)
20 FORI=0TO3:B$="":FORJ=0TO15:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$
:NEXT
30 FORI=0TO3:READA$(I):NEXT
40 FORI=0TO6:READB$(I):NEXT
50 A=0:FORO=0TO9
60 FORJ=0TO3:M$(J)="":FORI=0TO3
70 R=RND(1)*4:M$(J)=M$(J)+A$(R):M(I,J)=R
80 R=RND(1)*7:M$(J)=M$(J)+B$(R):N(I,J)=R
90 NEXTI,J
100 R=RND(1)*4
110 PLAY"T160S0M12000"+M$(R)
120 IFPLAY(0)THEN120
130 FORJ=12TO153STEP47:FORI=JTOJ+24STEP6:LINE(64,I)-(231,I),1:NEXTI,J
140 M=0:L=0:FORJ=19TO160STEP47:K=0:FORI=96TO192STEP32:PUTSPRITEM,(I,J-N(K,L)*3),
1,M(K,L):K=K+1:M=M+1:NEXT:L=L+1:NEXT
150 I=0:GOSUB210
160 IFSTICK(0)THEN160
170 S=STICK(0)
180 IFS=1THENGOSUB220:I=I-1:IFI<0THENI=3:GOSUB210:GOTO160ELSEGOSUB210:GOTO160
190 IFS=5THENGOSUB220:I=I+1:IFI>3THENI=0:GOSUB210:GOTO160ELSEGOSUB210:GOTO160
200 IFSTRIG(0)THEN230ELSE170
210 LINE(32,I*47+24)-(47,I*47+24),1:LINE(44,I*47+21)-(47,I*47+24),1:RETURN
220 LINE(32,I*47+24)-(47,I*47+24),15:LINE(44,I*47+21)-(47,I*47+24),15:RETURN
230 IFI=RTHENA=A+1:PLAY"T160S0M32000O5L16BG8"ELSEPLAY"T160V15O1L8A"
240 SCREEN2:NEXTO
250 SCREEN0:WIDTH40
260 LOCATE8,12:PRINT"Correct answer";A;"/";O
270 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN270ELSERUN
280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,70,C8,88,98,70
290 DATA 08,08,08,08,08,08,08,08,08,08,08,78,C8,88,98,70
300 DATA 08,08,08,08,08,08,08,08,08,08,08,78,F8,F8,F8,70
310 DATA 08,0C,0E,0A,09,09,09,09,0A,08,08,78,F8,F8,F8,70
320 DATA L1,L2,L4,L8
330 DATA O4F,O4G,O4A,O4B,O5C,O5D,O5E
```


★私のベーマガ，楽しい読みかた。まずOFを読む，そしてイラストを見る，つぎに最後まで全部読むのだ。(長野県・山崎浩之16才)……
【影：今ごろここを読んでいるわけだな，山崎くん。今月の読みどころを教えてあげよー。あれ？今月何やってるんだっけ。】

MSX2/2+/turboR(VRAM 128K)用



画面を隠すことで新たなおもしろさを発見！

Attention!（アテンション）

水越 功

はじめに

ドットを操ってゴールまで導くゲームです。

操作方法

キーボードのカーソル・キー左右でドットの左右移動。

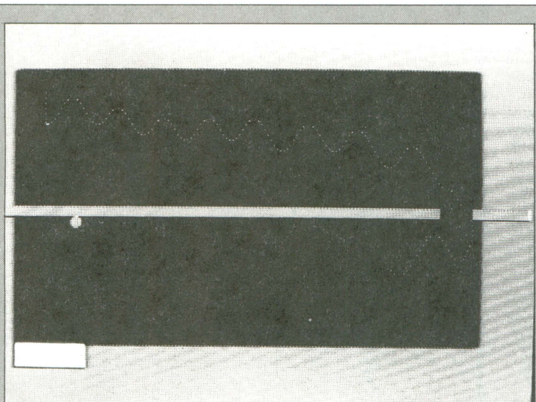
スペース・キーでドットの上昇／リプレイです。

遊びかた

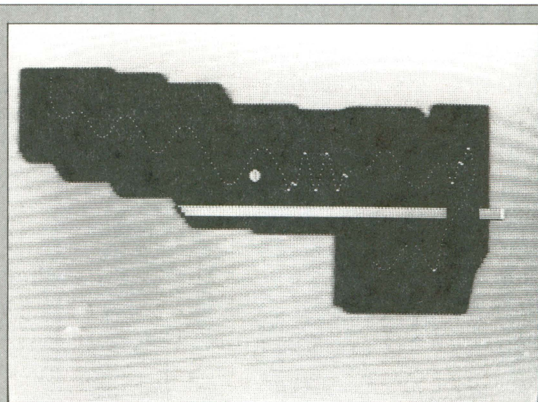
RUNするといきなりスタートします。左上に現れたドットが下に落ちはじめますのでスペース・キーで上昇させてください。左右移動はカーソル・キーの左右で行ないますが，左右の運動量は保存されますのでカーソル・キーをずっと押している必要はありません。

このようにしてドットを操って左下のゴールまで導いてください。まわりの壁や障害物にぶつかるとゲーム・オーバーです。スペース・キーでコンティニューできます。

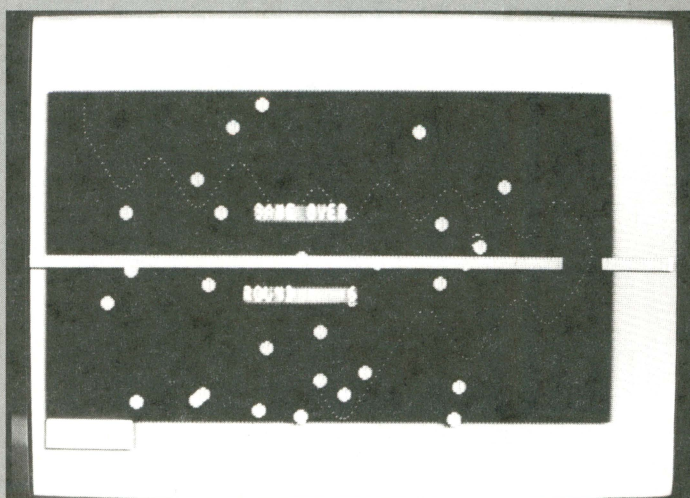
最初の面は障害物が1個で，かつ画面全体が見渡せます。つぎの面は障害物が5個で画面の一部しか見えません。以降，障害物は5個ずつ増えていきます。ゲーム・オーバーになると自動的に同じ面から再スタートします（障害物の位置はランダムなので変わりますが）。えっ!?最初の面からやりなおしたい？そういうときは仕方ありませんね，Breakしてもう一



◀《写真1》壁や障害物にぶつからないようにドットを操って左下のゴールをめざせ



◀《写真2》2面からは暗闇の中を進まなければならない。急にでてくる障害物に気をつけろ！



▶《写真3》6面では障害物がこんなにいっぱい。絶対にクリアしてみせるぞ

★パソコンの大特価，激安…。フーッ，だが小生にとっては手も足もでない値段に変わりない。この夏休み，がんばってバイトでもします。（京都府亀岡市・まさりん16才）……【つぐ美：円高ゆえの超ウルトラ㊙海外ツアー…。フーッ，1人って悲しい…。】

Attention!のプログラム・リスト

```
1 COLOR 15,1,1:SCREEN 7:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):B=0:COLOR=(1,0,0,5):OPEN "GRP:"
AS #1:ON STOP GOSUB 8:STOP ON
2 SETPAGE ,1:CLS:VDP(9)=VDP(9) OR 32:COLOR=(0,0,0,0):LINE(25,25)-(460,186),0,BF:
W=0:LINE(25,187)-(90,200),3,BF:VDP(9)=VDP(9) OR 2:PLAY "sm4000oL16cdgb8b8bb4"
3 FOR I=1 TO B*5:P=RND(1)*340+60:Q=RND(1)*156+30:CIRCLE(P,Q),5,2:PAINT(P,Q),2:NE
XT:LINE(0,105)-(512,110),2,BF:LINE(420,95)-(450,120),0,BF:COLOR=(3,7,7,0):X=52:Y
=30:V=0:D$="ROUND :####":IF B=0 THEN SETPAGE 1
4 S=STICK(0):V=V+(S=7 AND V>-3)-(S=3 AND V<3):X=X+V:R=STRIG(0):W=W+(R AND W>-3)-
(R=0 AND W<3):Y=Y+W:COPY(X-30,Y-25)-(X+30,Y+25) TO (X-30,Y-25),0:C=POINT(X,Y):PS
ET(X,Y),15:ON C GOTO 6,6,7:GOTO 4
6 FOR I=0 TO 40:VDP(19)=RND(1)*14:NEXT:VDP(19)=0:SETPAGE 1:DRAW "BM184,80":PRINT
 #1,"GAME OVER":DRAW "BM176,120":PRINT #1,USING D$;B:BEEP:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(
0):NEXT:SETPAGE 0,0:CLS:GOTO 2
7 PLAY "sm2000o5g16d8g16d4":SETPAGE 1:B=B+1:DRAW "BM164,80":PRINT #1,"NICE CLEAR
!!":DRAW "BM148,120":PRINT #1,USING "NEXT "+D$;B:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:S
ETPAGE 0,0:CLS:GOTO 2
8 STOP OFF:VDP(9)=VDP(9) AND 253:END
```

度RUNしてください。

プログラム解説

とくにむずかしいプログラミング・テクニックは使っていませんが，グラフィック画面の“ページ”について解説しておきます。VRAMが128Kある機種の場合，SCREEN5／6では4面（0～3ページ），SCREEN7／8では2面（0～1ページ）のグラフィック画面を持てます。

まず用語の定義ですが，アクティブ・ページとは実際に描画を行なうページのこと，ビジュアル・ページとは画面に表示されているページのことです。SCREEN文を実行した直後はアクティブ・ページもビジュアル・ページもページ0なので，例えばCIRCLE文などで図形を描くとその図形は見えます（アクティブ・ページとビジュアル・ページが同じだから）。逆にSETPAGE文でアクティブ・ページとビジュアル・ページをちがうページにすれば描いた図形は見えなくなります。

今回の“Attention!”ではこのことを応用して，はじめは画面全体が見えないようにしています（最初の面を除く）。**第1図**をご覧ください。なんとなく理解できましたか？いろいろ実験してみれば理解できると思います。

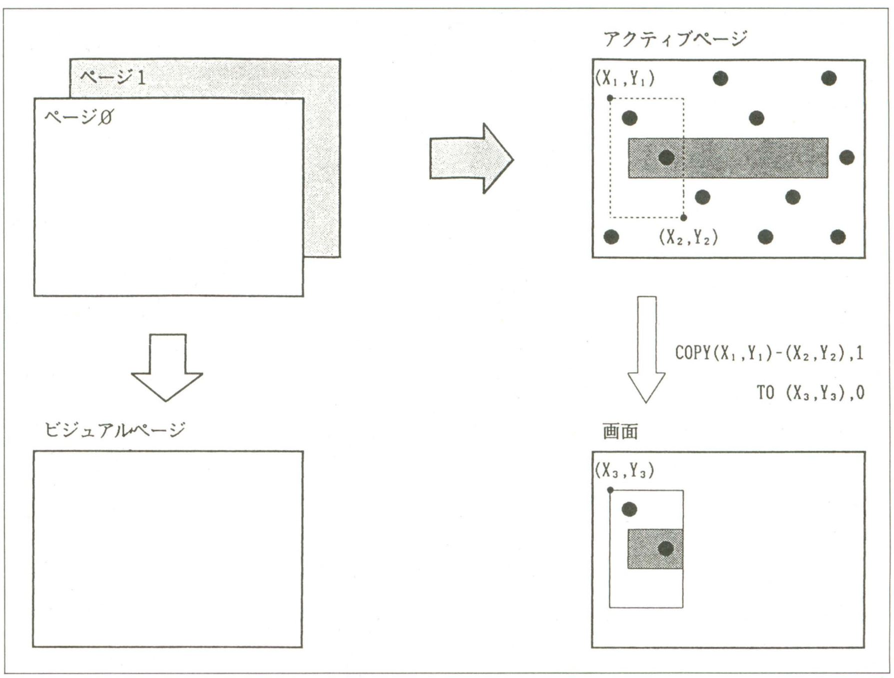
おわりに

今回の“Attention!”はいかがだったでしょうか。1992年7月号に載せていただいた“CONCENTRATION”の縮小版と思ってくださっても結構ですが，よりたくさんの人に遊んでいただきたいということでリストを短くしました。

また，今回はSCREEN7を使用したのでより楽しめるものになったと思います。それではまた次回の作品で会えるといいですね。

《第1表》変数表

●座標指定用変数	●その他の変数
X………ドットX座標	I………ループ・カウンタ
Y………ドットY座標	B………ステージ数
P………汎用X座標	D$……文字保存用
Q………汎用Y座標	R………STRIG関数用
V………ドットX方向移動増分	S………STICK関数用
W………ドットY方向移動増分	C………POINT関数用



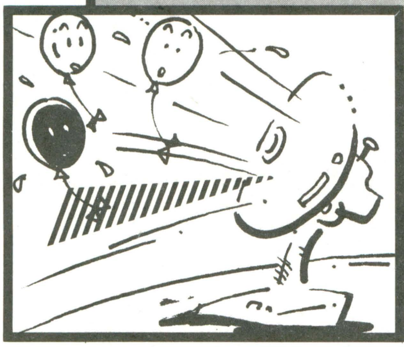
《第1図》VRAM間COPY概念図

CHECKER FLAG

Dr.D：おー，編くんが好きそうなゲームじゃな。
編：おっしゃるとおりです。ゲーム自体はよくありがちなドットをゴールまで導くというものですが，なんと!画面の一部しか見えないというのが最大のウリなんです。
Dr.D：ほほう，プログラムも基本的なものじゃ。解析してくれたまえ。

★友達が，OFは『オッサンふまれた』の略だと言っていた…。(新潟県北蒲原郡・S・T・N14才)……【影：ちがーう!『オレはフーミンが好きだ』の略だ。編：みんなちがいます。『Over Flow (欄外)』の略です。】

MSX2/2+/turboR用



この難解なパズルゲームをキミは解けるか！

移植版

風(かぜ)の迷宮(めいきゅう)

藤石　達也

はじめに

あの名作「風の迷宮」をMSXに移植しました。

ゲームの内容

フワフワを操って，風に吹き飛ばされたり，ブロックを押したり壊したりしながら，出口まで行けばOK！というパズルゲームです。

ルール

①フワフワは，カーソル・キーで上下左右に動きます。

②ブロックは1個なら，フワフワが押して移動させることができます。送風機も上下左右に限り，1個なら動かせます。

③送風機は左右両方に風を噴きだしていて，障害物がない限り，どこまでも均等に風が届いています。そんな風の通路にフワフワが入ると吹き飛ばされ，何かにぶつかるまで止まりません。もし，ぶつかった物がブロックなら1個壊します。その結果，障害物がなくなれば引き続き風に流されます。つまり，ブロックだけを利用して風に流されるフワフワを止めるためには，2個以上くっついて配置する必要があるということです。

④左右両方から風がきているところ（送風機2台の間で障害物がないところ）では，風の力がつり合っていて，左右どちらの方向にも流されません。

⑤フワフワは風上には進めませんが，ブロックを押しながら進めます。

遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので，ヒントにしてください。スペース・キーを押してゲーム・スタートです。

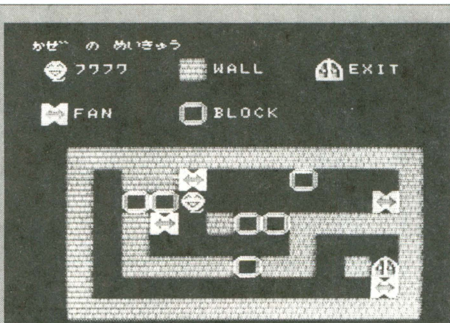
もしはまったと思ったらスペース・キーを押してギブアップしてください。一つの面で3回ギブアップすると，ゲーム・オーバーとなります。その面が解けなくても，スペース・キー＋（↑）キーでつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります。

プログラム

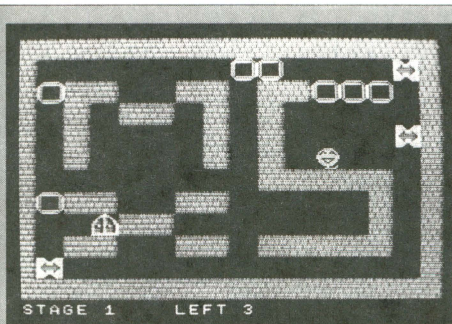
リスト1がキャラクター用のプログラム，**リスト2**がメイン・プログラムです。**リスト1**を実行後，**リスト2**をロード，実行してください。

●参考資料

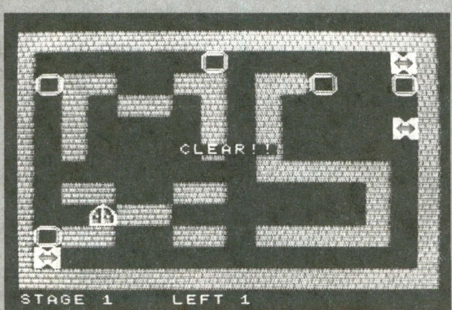
・BASICマガジン1990年1月号
MZ-2500用「風の迷宮」



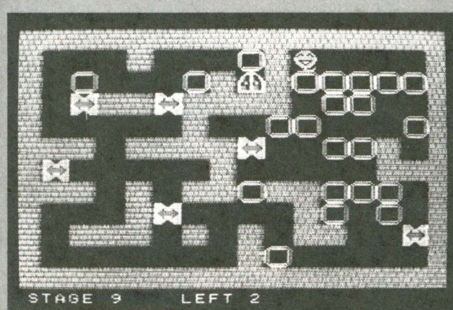
◀《写真1》タイトル画面ではデモが流れている。攻略のコツを学ぼう



◀《写真2》ここからゲーム・スタート。風とブロックを利用して出口をめざせ



◀《写真3》やったぁ！クリアだ。時間制限がないからじっくり考えられる



◀《写真4》なんとか9面までたどりついた。うーん，むずかしそうだぞ

★解剖用のメスは切れがいい。120ページまで切れた。わっ，手まで切れてる。痛ぇ。（千葉県夷隅郡・**水無神直考16才**）……【**つぐ美**：生物の授業でやったミミズの解剖思いだしちゃった。おぇぇ～っ。**影**：もらいゲロ。げろげろ～っ。**編**：誰か私をどこかへさらって…。】

《リスト1》移植版 風の迷宮のキャラクター定義プログラム・リスト

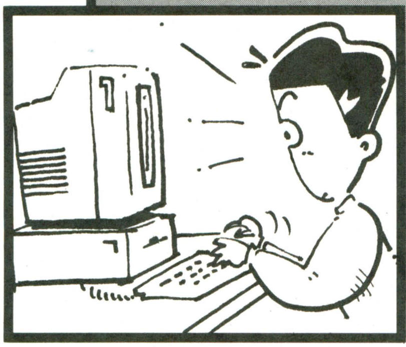
```
10 DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:SCREEN 5:SET PAGE 0,1:CLS
20 FOR Z=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 2:READ A$:FOR V=1 TO 16
30 E=VAL("&H"+MID$(A$,V,1)):PSET(Z*48+X*16+V-1,Y),E:NEXT V,X,Y,Z
40 SCREEN1:PRINT"おまたせ!.LIST2をロード"してくだ"さい。":END
1000 '●●●●●●●●● スペ-ス ●●●●●●●●●● WALL ●●●●●●●●●●● FUN ●●●●●●
1010 DATA 0000000000000000,8884888488848884,AAAAA000000AAAAA
1020 DATA 0000000000000000,8884888488848884,AAAAAA0000AAAAAA
1030 DATA 0000000000000000,8884888488848884,AAAAAAA00AAAAAAA
1040 DATA 0000000000000000,4444444444444444,AAAAAAAAAAAAAAAA
1050 DATA 0000000000000000,4888488848884888,AAAAA6AAAA6AAAAA
1060 DATA 0000000000000000,4888488848884888,AAAA66AAAA66AAAA
1070 DATA 0000000000000000,4888488848884888,AAA6666666666AAA
1080 DATA 0000000000000000,4444444444444444,AA666666666666AA
1090 DATA 0000000000000000,8488848884888488,AA666666666666AA
1100 DATA 0000000000000000,8488848884888488,AAA6666666666AAA
1110 DATA 0000000000000000,8488848884888488,AAAA66AAAA66AAAA
1120 DATA 0000000000000000,4444444444444444,AAAAA6AAAA6AAAAA
1130 DATA 0000000000000000,8848884888488848,AAAAAAAAAAAAAAAA
1140 DATA 0000000000000000,8848884888488848,AAAAAAA00AAAAAAA
1150 DATA 0000000000000000,8848884888488848,AAAAAA0000AAAAAA
1160 DATA 0000000000000000,4444444444444444,AAAAA000000AAAAA
2000 '●●●●●●●●● BLOCK ●●●●●●●●●● フワフワ ●●●●●●●●●●● EXIT ●●●●●
2010 DATA 000AAAAAAAAAA000,0000000000000000,0000000AA0000000
2020 DATA 00A8888888888A00,0000033333300000,00000AAAAAA00000
2030 DATA 0A8AAAAAAAAAA8A0,0001333333331000,0000AAAAAAAA0000
2040 DATA A8A0000000000A8A,0003363333633100,000AA44AA44AA000
2050 DATA A8A0000000000A8A,0033636336363300,00AA444AA444AA00
2060 DATA A8A0000000000A8A,0036333333336300,0AAA444AA444AAA0
2070 DATA A8A0000000000A8A,0333333333333330,0AA4444AA4444AA0
2080 DATA A8A0000000000A8A,0333333333333330,AAA4444AA4444AAA
2090 DATA A8A0000000000A8A,0333666666663330,AA44AA4AA4AA44AA
2100 DATA A8A0000000000A8A,0033363333633300,AA44AA4AA4AA44AA
2110 DATA A8A0000000000A8A,0033336336333300,AA44444AA44444AA
2120 DATA A8A0000000000A8A,0003333663333000,AA44444AA44444AA
2130 DATA A8A0000000000A8A,0000333333330000,AA44444AA44444AA
2140 DATA 0A8AAAAAAAAAA8A0,0000033333300A00,AA44444AA44444AA
2150 DATA 00A8888888888A00,0000000033000AA00,AAAAAAAAAAAAAAAA
2160 DATA 000AAAAAAAAAA000,0000003333AAA000,AAAAAAAAAAAAAAAA
```

《リスト2》移植版 風の迷宮のメイン・プログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:SCREEN 5:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
20 DIM RO$(10,10),M(15,12),XF(10),YF(10),XD(10),YD(10)
30 GOSUB 880
40 R=1:GOSUB 730
50 '●●●●●●●●●●●●●●●● ゲ"-ム スタ-ト ●●●●●●●●●●●●●●●●
60 N=3:GSW=0:IF R>10 THEN R=1
70 GOSUB 460:PSET(0,196):PRINT #1," STAGE"R;"   LEFT";N
80 '●●●●●●●●●●●●●●●● メイン ル-プ° ●●●●●●●●●●●●●●●●
90 IF STRIG(0)=0 THEN S=STICK(0):GOTO 130
100 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 540:GOTO 140
110 IF STICK(0)=1 THEN R=R+1:GOTO 60
120 GOTO 100
130 GOSUB 160:IF GSW=0 THEN 90 ELSE GOSUB 650:R=R+1:GOTO 60
140 N=N-1:IF N=0 THEN GOSUB 590:GOTO 40 ELSE GOTO 70
150 '●●●●●●●●●●●●●●●● フワフワ いど"う ●●●●●●●●●●●●●●●
160 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5)
170 IF DX=0 AND DY=0 THEN RETURN
180 XX=XF+DX:YY=YF+DY:A=M(XX,YY):IF A=1 THEN RETURN
190 IF A=5 THEN V=XF:W=YF:CH=0:GOSUB 520:GSM=1:RETURN
200 IF DX=0 THEN 230
210 IF A=3 THEN GOSUB 300:RETURN
220 DD=DX:XK=XX:YK=YY:GOSUB 340:IF FG<>0 THEN RETURN ELSE GOSUB 280:RETURN
230 IF A=2 OR A=3 THEN GOSUB 300:GOTO 240 ELSE GOSUB 280
240 A=M(XF-1,YF):IF A=3 OR A=1 THEN RETURN
250 A=M(XF+1,YF):IF A=3 OR A=1 THEN RETURN
260 DM=0:FOR DD=-1 TO 1 STEP 2:XK=XF+DD:YK=YF:GOSUB 340:DM=DM+FG:NEXT
270 IF DM<>0 THEN GOSUB 370:RETURN ELSE RETURN
280 V=XX:W=YY:CH=4:GOSUB 520:V=XF:W=YF:CH=0:GOSUB 520:XF=XX:YF=YY:RETURN
290 '●●●●●●●●●●●●●●●● ブ"ロック,そうふうきを おす ●●●●●●●●●
300 XN=XX+DX:YN=YY+DY:IF M(XN,YN)<>0 THEN RETURN
310 IF A=2 THEN I=2 ELSE I=3
320 V=XN:W=YN:CH=I:GOSUB 520:GOSUB 280:RETURN
330 '●●●●●●●●●●●●●●●● かぜ"の つうろか ? ●●●●●●●●●●●●●
340 IF M(XK,YK)<>0 THEN 350 ELSE XK=XK+DD:GOTO 340
350 IF M(XK,YK)=2 THEN FG=-DD:RETURN ELSE FG=0:RETURN
360 '●●●●●●●●●●●●●●●● かぜ"に とば"される ●●●●●●●●●●●●●
370 XK=XF+DM
380 PLAY "s0m10000o7c64":IF M(XK,YK)<>0 THEN 410
390 V=XK:W=YF:CH=4:GOSUB 520:V=XF:W=YF:CH=0:GOSUB 520
400 XF=XK:XK=XK+DM:GOTO 380
410 IF M(XK,YF)<>3 THEN RETURN
420 PLAY "s0m10000o6f64d64":V=XK:W=YF:CH=4:GOSUB 520:V=XF:W=YF:CH=0:GOSUB 520
430 XF=XK:IF M(XF+DM,YF)<>0 THEN RETURN
440 DD=DM:XK=XF+DM:YK=YF:GOSUB 340:IF FG=0 THEN 370 ELSE RETURN
450 '●●●●●●●●●●●●●●●● めん を かく ●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 CLS:CH=1:FOR W=0 TO 10:V=0:GOSUB 520:V=15:GOSUB 520:NEXT
470 FOR V=0 TO 15:W=0:GOSUB 520:W=11:GOSUB520:NEXT
480 FOR W=1 TO 10:FOR V=1 TO 13:C=VAL("&H"+MID$(RO$(R,W),(V+1)/2,1))
490 CH=INT(C/4):GOSUB 520:V=V+1:CH=C-CH*4:GOSUB 520:NEXT:NEXT
500 V=XF(R):W=YF(R):CH=4:GOSUB 520:XF=V:YF=W
510 V=XD(R):W=YD(R):CH=5:GOSUB 520:RETURN
520 II=V*16:JJ=W*16:COPY(CH*16,0)-(CH*16+15,15),1 TO (II,JJ),0:M(V,W)=CH:RETURN
530 '●●●●●●●●●●●●●●●● ギ"ブ" アップ° ●●●●●●●●●●●●●●●
540 PSET (90,84):PRINT #1,"GIVE UP!":RESTORE 560
550 READ M1$,M2$:PLAY M1$,M2$:FOR T=0 TO 8000:NEXT:RETURN
560 DATA t150s0m15000o5erd+rc+ro4bg+c+ef+ag+ec+f+rd+e
570 DATA t150s0m15000o4c+4eo3bo4eo3ao4f+o3brrrrrbra+ro2bo3ae2
580 '●●●●●●●●●●●●●●●● ゲ"-ム オ-バ"- ●●●●●●●●●●●●●●
590 PSET (90,84):PRINT #1,"GAME OVER":RESTORE 610:FOR I=1 TO2
600 READ M1$,M2$:PLAY M1$,M2$:NEXT:FOR I=0 TO 20000:NEXT:RETURN
610 DATA s0m11000t100o4d4ddfdgadrfdrgb-a8b-8,s0m13000t100o3r4frrb-rrafradr
620 DATA o5c4o4eb-afrag2a4fgae-b-gc+rfdrdfe8f8g4c+fd1
630 DATA egrfo4co3dro4c+ro3darcf+ro2b-o3fo2aro3ao2ao3f+rro2ao3aro2d1
640 '●●●●●●●●●●●●●●●● クリア- ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 PSET (100,84):PRINT #1,"CLEAR!!"
660 RESTORE 680:FOR I=1 TO 4:READ M1$,M2$
670 PLAY M1$,M2$:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
680 DATA s0m15000t220o4b3g4d8r4edgd,s0m13000t220o3d3d4r8d4drdr
690 DATA bd8g4d8r4edrdbd8g4d8r4edgr,dr8d4r8d4drdrdr8d4r8d4drdg
700 DATA ad8f+4r8r4rr8g4r8r4cro3br,dr8d4g8d4o2go3d8r4g8d4f+gdg
710 DATA o4rg8r4r8r4cro3bro4g2,o2gr8o3g8d8b8g4dgdgo2g2
720 '●●●●●●●●●●●●●●●● デ"モ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
730 CLS:PSET(10,2):PRINT #1,"かぜ" の めいきゅう"
740 RESTORE 830:FOR V=1 TO 11STEP 5:FOR W=1 TO 3 STEP 2:READ CH,A$
750 GOSUB 520:PSET(V*16+20,W*16+4):PRINT #1,A$:NEXT:NEXT
760 CH=1:FOR V=2 TO 14:W=5:GOSUB 520:W=12:GOSUB 520:NEXT
770 FOR W=6 TO 12:V=2:GOSUB 520:V=14:GOSUB 520:NEXT
780 RESTORE 840:FOR W=6 TO 11:READ A$:V=3:FOR I=1 TO 11
790 CH=VAL(MID$(A$,I,1)):GOSUB 520:V=V+1:NEXT:NEXT:READ XF,YF
800 READ Q$:FOR Q=1 TO LEN(Q$) STEP 2:S=VAL(MID$(Q$,Q+1,1))
810 FOR P=1 TO VAL(MID$(Q$,Q,1)):GOSUB 160:IF STRIG(0) THEN RETURN
820 FOR T=0 TO 300:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 760
830  DATA 4,フワフワ,2,FAN,1,WALL,3,BLOCK,5,EXIT,0,
840 DATA 01100003000,03320000002,01201331111
850 DATA 01400001000,01111311015,00000000002,5,9
860 DATA 1321252315111311151721131133151513152145832123I5
870 '●●●●●●●●●●●●●●● デ"-タ セット ●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 RESTORE910:FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 10:READ RO$(J,I):NEXT
890 READ XF(J),YF(J),XD(J),YD(J):NEXT:RETURN
900 '●●●●●●●●●●●●●●● めん デ"-タ ●●●●●●●●●●●●●●●●●
910 DATA 0003C02,D4145FC,1144400,1004402,1004400
920 DATA 0000554,D414004,0140004,1414554,8000000,11,5,3,8
930 DATA 1402403,00C54D4,1540404,04046C4,47D4404
940 DATA 800440C,545445C,0024440,45D457C,0400002,10,8,1,10
950 DATA 1000000,1155554,13C0008,1215544,1333C44
960 DATA 1101144,11554C4,2000008,17D57D4,0000000,1,1,9,6
970 DATA 0001000,7151514,8312005,4651042,0403155
980 DATA 0555002,C401515,00930C2,0451551,4060001,4,5,14,2
990 DATA 0000002,0F55550,1000024,1815514,1103114
1000 DATA 0015104,5555154,1B00003,17C5955,0000000,1,8,12,6
1010 DATA 4001002,0009C40,0F01054,1F55050,1303002
1020 DATA 1101050,1555754,0001C08,20F1444,0051040,7,10,9,10
1030 DATA 0000000,0554550,9404400,1544410,1004416
1040 DATA 1164400,100450D,137457C,2004400,C304400,4,3,8,10
1050 DATA 3000000,1555700,1040750,1800012,1070000
1060 DATA 1C65551,1040310,1C51518,100FC00,0055154,14,10,9,10
1070 DATA 0103400,30347FF,25954F0,0010F03,51560F4
1080 DATA 8004005,51175FC,01801CC,1511142,0001C00,10,1,8,2
1090 DATA 1000000,13D57C5,9F10040,03D8454,0410040
1100 DATA 0410745,C510040,09D5657,450100F,0010000,1,1,14,1
```

★今年は暑くなりそうですね。(京都府舞鶴市・**たみさん18才**)……【影：いやだあ〜っ，連日の熱帯夜をなんとかしてくれ〜っ。編：そのたびに泊まりにくるのはやめてください！影：だってエアコンないんだもん。編：買ってください！影：じゃあお金貸して♡】

MSX/2/2+/turboR用(ディスク専用)



管理したいプログラムのディスクにぜひ入れておこう!

AUTO LOADER(オート ローダー)

THE MSX

操作方法

〈カーソル・キー〉…ロード・ファイルを選択する。

〈リターン・キー〉…決定してロードしはじめる。

〈ESCキー〉…プログラムを終わる。

〈F2キー〉…この，ローダーへ戻ります。

注意など

●オートで立ちあげたいときは，下の**リスト**を打ち込みましょう。

10. RUN "LOAD. BAS"

このプログラムを"AUTOEXEC. BAS"というファイル・ネームでセーブしておけばOKです。

●ファイル・ネームは，絶対にLOAD. BASで，セーブしてね (ローダーへ戻るときに戻れないからだよー)。

その他

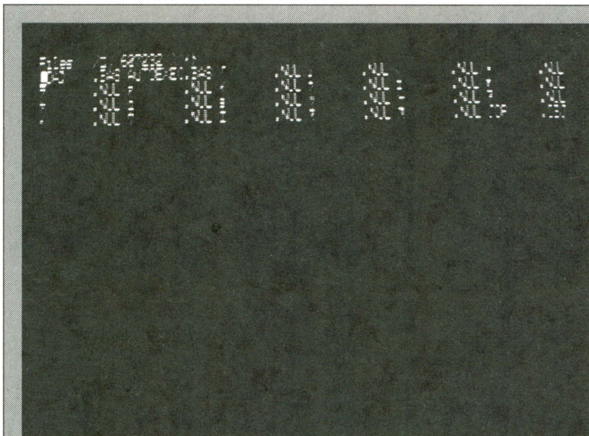
AUTO LOADERで，ロードされるプログラムについて少し書いておきます。BASICファイルのときは，ただロードだけしますので，実行するには，RUNと打ちこんでください。マシン語(BSAVE)形式のファイルは，読み込んで，開始アドレス，終了アドレス，実行アドレスが表示されます。

P.S.

ディスクの残りのバイト数も表示します。

参考

・ベーマガ89年9月号PC98用「ロードラン・プログラム」



◀《写真1》カーソルでファイルを選択して，リターン・キーでロード。すごく便利だね

AUTO LOADERのプログラム・リスト

```
1 'save"load.bas
100 ONERRORGOTO250
110 '======= ショキ セッテイ ======
120 SCREEN0:TROFF:KEYOFF:W=80:WIDTHW:COLOR15,1,1:PRINT"Files":FILES:X=0:Y=1:S=13
:F$="":DEFUSR=342 :LOCATE8,0:PRINT"ノコリ"DSKF(0)*1024"バイト"
130 KEY2,"run"+CHR$(34)+"load.bas"+CHR$(34)+CHR$(13)
140 '======= キー ソウサ    ======
150 IFSGN(X)=-1THENX=0ELSEIFY=0THENY=1ELSEIFX=78THENX=65
160 LOCATEX,Y,0:A=USR(0):I$=INPUT$(1):I=ASC(I$):IFI=13THENY=Y*W:GOTO210
170 IFI=28THENX=X+SELSEIFI=29THENX=X-SELSE180:GOTO150
180 IFI=30THENY=Y-1ELSEIFI=31THENY=Y+1ELSE190:GOTO150
190 IFI=27THENENDELSE150
200 '======= ロ ー ド    ======
210 FORI=0TO11:F$=F$+CHR$(VPEEK(X+I+Y)):NEXT:OPENF$FORINPUTAS#1:F=ASC(INPUT$(1,#
1))XOR255:CLS:ONF+1GOTO220,230
220 CLOSE:PRINT"BASIC FILE:"F$:LOADF$
230 PRINT"OBJ FILE:"F$:FORY=1TO3:READD$:LOCATE0,Y:PRINTD$"アドレス "HEX$(ASC(INPUT$
(1,#1))+ASC(INPUT$(1,#1))*256)"H":NEXT:CLOSE :BLOADF$:END:DATA "カイシ  ","エンド  ","
ジッコウ"
240 '=======  エ ラ ー   ======
250 LOCATE0,0:IFERL<>220THENRESUMENEXTELSEPRINT"? File:"F$:END
```


★ベーマガ読者のあかしとして，服や持ち物に有刺鉄線を巻きつけることが決定し，私は，カバンにつけてます。(神奈川県綾瀬市・アコピャン21才)……【編：おいおい，なんか勘ちがいしてないかい？ベーマガは，プロレスの雑誌じゃないんですけど。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



ついついハマッてしまうアクション・ゲーム

パクリカント

PACLICANT

KPC代表 中原 進

内 容

君は地球を侵略しようとしている未確認飛行物体を破壊すべく，任命された戦士だった。

敵の弱点であるクリアボールをすべて壊し，地球侵略をくいとめるのだ。

操作方法

動きつづけるPACLICANTを[4],[6]キーで左回転,右回転させて,画面内のクリアボールをすべて取ればクリアです!

ただし壁や自分の体に当たるとアウトです。

アイテム

アイテムはいろいろあるので，ともかく取ってみるべし（いちおうオープニングで説明でるよ!!)。

クリアのために

ともかくなれです。10回ぐらいプレイすれば，なれると思います。コンティニューはしほうだいなので，どんどんコンティニューしてくれ(コンティニューは，オープニングのときに[C]キーを押せばいいよ!)。

プログラムの入力方法

まず**リスト1**と**リスト2**を入力して，それぞれSAVEしてください。そのとき，**リスト2**は“PAC MAIN”というファイル・ネームでおねがいします。

リスト3は，入力して単独でRUNすれば，“PAC HI”というファイルを自動的に作ります。

ゲームをするときは**リスト1**をRUNすれば自動的に**リスト2**を読んではじまります。

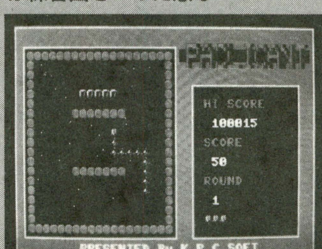
《第1表》変数表

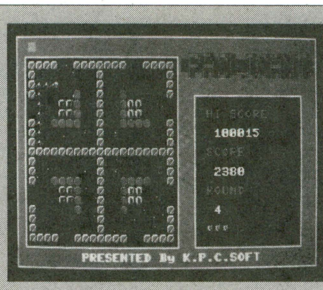
MZ$(M, Y)	面データ	GS	自分の点
MA$(Y)	展開後の面データ	HP	ハイスコア
MX(n), MY(n)	自分の座標を格納	CN	クリアした面数
SX(M), SY(M)	各面スタート座標	HP(n)	ベスト10スコア
FO(M)	各面スタート方向	HN$(n)	ベスト10ネーム
CB(M)	各面の必要クリアボール	RRE	2UPへのカウント
X, Y	自分の座標	PC(n)	文字表示の色
FO	自分の向き	PX, PY	文字表示座標
KA	キー入力	PA$	表示文字
XB, YB	格納座標	PB$	表示文字を消すとき使う
DN	座標格納ナンバー	BN	クリアボールの数
NN	座標とりだしナンバー	NB	ノーミス・ボーナス
MN	ROUND	IA	アイテム・ナンバー
MC	コンティニューROUND	A, B, I, R	雑用数値変数
RE	残り機数	A$, B$, C$, D$, E$	雑用文字変数
GP	その面で取った点	PI, PI	文字関係



▲《写真1》タイトル画面。アイテムの説明をよーく見ておこう

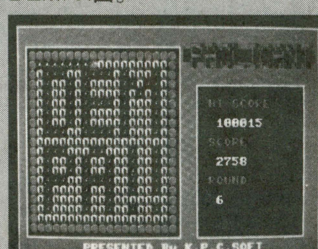
▼《写真2》クリアボールをすべて取るとクリア。ここは練習面といった感じ





▲《写真3》上下，左右とワープする面。やはり反射神経がものをいう

▼《写真4》おやおや，クリアボールとスピード・アップ・アイテムで構成されたDEMPA面。



★なんか留年くせーぞ今年は。同情するなら単位をくれ!（東京都文京区・山田浩雄16才）……【影：学年末のバレンタインにチョコをもっていきなさい。たとえ気持ち悪がられても，多少の効果があることを私が保障する!編：一理あるかも…。】

他には…

全20面あります!!面データは究極?の圧縮をしたつもりだったけれど、超長いです。ゆるしてくれ～。うりは9面ですのでがんばってください。

面データをまったく圧縮してなくても読み込んでくれるという画期的(?)な展開プログラムを作ったので、面データを作るのは簡単だと思います(ただしいちばん下はいちばん上と同じになるようになっているのでデータは18個)。

CHECKER FLAG

影:これは大作ですね。かなりむずかしいけど…。

編:ついついコンティニューしちゃいますね。

影:アイテムの豊富さもゲームを盛りあげているといっていいでしょう。

編:久びさに燃えてしまいました。リストは長いですけど、がんばって打ち込んでみてください。

《リスト1》PACLICANTのキャラクター定義プログラム・リスト

```
 10 rem --------------------------------------------------------------------
 20   '    PACLICANT   for ﾏｲｺﾝ BASIC Magazine                   By S.Nakahara
 30 rem --------------------------------------------------------------------
 40 init "CRT:40,25,0,1":klist 0:dim PD$(7):cgen 1,0
 45   '                                                     READING PCG DATA
 50 for I=32 to 223:def chr$(I,0)=string$(8,chr$(0)):next
 55 for I=0 to 255:def chr$(I)=string$(24,chr$(0)):next
 60 locate 0,10:list* -60:for I=32 to 223:A$=cgpat$(I+512):B$="":for R=0 to 7
 70 X=asc(mid$(A$,R+1,1)):X=(X¥2 and (224-(I>57)*16)) or X or X*2
 80 X=X+256*(X>255):B$=B$+chr$(X):next:def chr$(I,0)=B$:next
 90 for A=0 to 23:read A$:for B=0 to 1:B$="":for I=0 to 31
100 B$=B$+right$("00000"+bin$(asc(mid$(A$,B*32+I+1,1))-60),6):next
110 C$="":for I=0 to 23:C$=C$+chr$(val("&b"+mid$(B$,I*8+1,8))):next
120 def chr$(A+B*128+65)=C$:next:locate 19,15:print 23-A;:next
130 for I=0 to 7:read PD$(I):next
140 for I=0 to 7:for R=0 to 1:read A,B,C
150 def chr$(40+I+R*128)=hexchr$(PD$(A)+PD$(B)+PD$(C)):next:next
160 new on 0:clear max:run "PAC MAIN"
170 data [k{{{{{{{cl<<<<<<<<<<C_<¥D><<<<<[Kwz{kwz[LEtlD><¥<<<<<<<<<<<<<<<
180 data [dJ<^D^D¥@=z{xWJoHotLCw_mHoHnD=<ZD>U`U@M<outtKsqysHCKc^XbuJMAShz
190 data [isHoHoHz@=zbT^D^D_<LCwYoHoHoK]<ZJwsy{Yo=out^EBM`M@?Kc_jy{[sXlXz
200 data UK?<N<L@><=z{hWHoHOt<CwnlH^H]D¥<[D><^D<<<<=xz[s{ysyk[cn=bUbMBLIz
210 data UH?<O<L@><=znXcH_DMD<CwIoXoHmC¥<[DN@>@<<<<=xbE<U@Mb?[cozycysKtyz
220 data <=¥¥P@<¥<<<<B?]tZ><<<<<TDA=<D<<<<<<@@¥D@B<<<<=lrE]lT<<<<==D>==¥<
230 data <>]hwb¥¥<<<<FCozV><<<<<dWJudD<<<<>]hW>LD<<<<FBmxI<¥<<<<dWBl`><<<
240 data <DGz{dT><<<<¥hWj]¥D<<<>>mjvB<¥<<<DGBacf<<<<<¥hVBLd<<<<>>mdU>¥<<<
250 data K@V[keN<L_lxMezJ]D=>K?mBctv@¥@DxGBEJaF<<ma¥hT`v@¥<?BR>m^OdN<<HUT
260 data KBGmWN`=L_lxTkA]DLA>K?m^xR@]<PDxI@UvJLP<DmdpMcdm<L<_B_MBZ_@=<>HV
270 data B?m@M<<<K=¥<<@M@<<<<<<¥LQqQRU<¥<C?D<<<<<J¥L<<<<<<<<<<<<<QaQSI<<<
280 data LD<xJ?Lh<¥=z¥WvwivvzO@><K?¥pG<D<<<<dA>lT<<=l{jkRWai{H¥<<F=LhB<<<
290 data <<<¥T@<<<<<<UKWz{kuxJ=<DDB=<<<<<<<<¥L<<<<<<LRfcez[an=<<DF@<<<<<<
300 data <<<XK?dp><=zuivxjkSfQBW>c?lviXe@<=¥¥Oalt@<=XkRCKs[fQF`NUDPuXjE@^
310 data <<<<@<<<<<<<<<<<TB<<<<<<<<=¥T<<<<<<<<<@<<<<<<<<<<<L><<<<<<<<<=<D<<<<
320 data <@=hN@¥<<<=x{kwVrkwzf¥<<W@]D<<<<<<=hN@¥<<<=v{[sUr[sy{<=<W@]D<<<<
330 data <@=hN@¥<<<=x{kwVrkwzfcoz{igV{kvf<<=hN@¥<<<=v{[sUr[sy{Cgy{YcU{[sx
340 data [KwVrigz{fd<<@]DN<<<<<=<N@]D<<<<ZkrqrYcy{[l<<>MDN<<<<<<<E@]D<<<<
350 data >=¥lYHpt<<]jmeDp_YkBO<¥<@?NIB<<D@<<XjoD@B==PeQbuHDFaH]<TJKalD<<L
352 data [KwvyjwZ[<=x{kgrwiux<CozzkWjscl<[hBC_Ubm¥suzlTZIbWB?[cw=]trUhTIz
360 data KCuz[kDd@<¥<D><¥`HkBO>MxUBOL><<D[cmx[Cpp>=<<D><¥BUFaH]¥¥J?¥uH<<L
370 data @=t{Wyx{<<=llDt¥`H?<L=<Z?rFLD<<<<=t{{rtzC]=<d@vlDD>¥H<<<Kgq^C¥<L
380 data >=¥pwCmx[?MjmeFDD><¥<<¥THH]¥TB<<@=¥tXsUr[b]PeQ`MD><¥<=<<B?@pI?l¥
390 data >C_xzkSt<<<J=cDD=LHB=<]tx@]A<<<<<C_xwXgpZ<¥@=S@I><DA>¥<<[FpDx<<D
400 data 0000000000000000,7EFFFFFFFFFFFF7E,0000183C3C180000,003C664242663C00
410 data 003C7E7E7E7E3C00,7EC399BDBD99C37E,7EC381818181C37E,7EFFE7C3C3E7FF7E
420 data 0,1,2,0,1,3,0,1,4,0,1,5,2,1,1,2,1,4,4,1,1,2,1,1,3,7,7,3,7,7
430 data 0,6,6,0,6,6,0,6,6,0,0,0,0,0,0,0,6,6
```

《リスト2》PACLICANTのメイン・プログラム・リスト

```
 10 rem -----------------------------------------------------------------------
 20 rem  ---             PACLICANT  MAIN                   BY S.Nakahara      ---
 30 rem -----------------------------------------------------------------------
 40 init "CRT2:320,200,256":cls 2:repeat on ,2:click off
 50 cblock 0:kmode 1:def int A-Z:def dbl G,H
 60 dim MZ$(20,17),MA$(18),MX(40),MY(40),SX(20),SY(20),FO(20),CB(20),PC(3)
 70 dim HP(10),HN$(10)
 80 gosub 1270
 90 rem ---------------------------------------------------------- GOTO DEMO
100 key 0,"":init "CRT:40,25,0,1":gosub 1450
110 rem ---------------------------------------------------------- START
120 MN=0:RE=3:RRE=0:GS=0:NB=1:CN=0:gosub 1330:if D$="c" or D$="C" then MN=MC
130 rem ---------------------------------------------------------- ROUND OPEN
140 for R=0 to 17:A$=MZ$(MN,R):if val(A$)>0 then MA$(R)=MA$(val(A$)):goto 180
150 B$="":for I=0 to len(A$)-1:B=asc(mid$(A$,I+2,1))
160 B$=B$+string$(-(B-97)*(B>96)+1,mid$(A$,I+1,1)):I=I-(B>96):next
170 for I=len(B$)-10 to 8:B$=B$+mid$(B$,9-I,1):next:MA$(R)=B$
180 next:MA$(18)=MA$(0)
190 rem ---------------------------------------------------------- RESET
200 cgen 1:console 3,20,1,21:NN=10:DN=0:SP=11:BN=0:GP=0
210 for I=0 to 40:MX(I)=1:MY(I)=1:next
220 X=SX(MN)+2:Y=SY(MN)+3:FO=FO(MN):MX(10)=X:MY(10)=Y
230 for I=0 to 18:locate 2,21:print chr$(14);MA$(I);:next
240 console 0,24,0,40:gosub *GS:gosub *RE:A$="@v125t110l16cdefrba"
250 play init:play ,"@11 "+A$,"@11 R32 "+A$," R32 "+A$,A$
260 PX=9:PY=12:PA$="1020START":gosub *PRI:kmode 0:key 0,""
270 play "@26@v120c","@26@v125c":PX=X:PY=Y:PA$="0200"+chr$(135):gosub *PRI
280 kmode 1
290 rem ---------------------------------------------------------- MAIN
300 KA=val(inkey$)
310 if KA=6 then FO=FO+1:if FO>3 then FO=0
320 if KA=4 then FO=FO-1:if FO<0 then FO=3
330 on FO goto 360,380,400
340 Y=Y-1:if Y<3 then Y=21
350 goto 410
360 X=X+1:if X>20 then X=2
370 goto 410
380 Y=Y+1:if Y>21 then Y=3
390 goto 410
400 X=X-1:if X<2 then X=20
410 IA=asc(scrn$(X,Y,1))-64
420 locate X,Y:print chr$(FO+85);:XB=X:YB=Y:locate MX(NN),MY(NN):print "S";
430 if IA=0 then for I=0 to -50*(SP>-1):next:goto 450
440 play init:on IA gosub 510,640,650,660,670,570,600,610,680,690,700,710,720,
730,570,720,730,740,510,510
450 locate MX(DN),MY(DN):print "@";
460 DN=DN+1:DN=-DN*(DN<41)
470 NN=NN+1:NN=-NN*(NN<41)
480 MX(NN)=XB:MY(NN)=YB
490 for I=0 to SP*60:next
500 if (IA+1)¥2=5 then 310 else 300
510 play ,,"@10@m2c":rem ------------------------------------------ DEAD
520 for I=0 to 7:locate X,Y:print chr$(40+I);:for R=0 to 250:next:next:NB=0
530 locate X,Y:print chr$(64+IA);:PX=9:PY=11:PA$="s020DEAD!":gosub *PRI
540 GP=GP¥4:PX=5:PY=12:PA$="s200GET"+str$(GP)+" POINT":gosub *PRI
550 GS=GS+GP:gosub *GS:RE=RE-1:gosub *RE:if RE>0 then return 190
560 return 770
570 play "@13@v120l32ceg8":rem ----------------------------------- CLEAR BOLL
580 GP=GP+40:BN=BN+1:if BN=>CB(MN) then return 810
590 return
600 play "@2@v125o3c":GP=GP+20:return 470
610 play "@2@v125o3c":GP=GP+10:locate MX(DN),MY(DN):print "@";
620 if DN=NN then return
630 locate MX(DN),MY(DN):print "@";:DN=DN+1:DN=-DN*(DN<41):return
640 play "@8@v125l32dc4":GP=GP+5:SP=SP+1:return
650 play "@7@v125l32cd4":GP=GP+10:SP=SP-1:return
660 play "@8@v125l32edc4":GP=GP+10:SP=SP+3:return
670 play "@7@v125l32cde4":GP=GP+30:SP=SP-3:return
680 play "@6@v125l32ec4":KA=6:GP=GP+30:return
```

★最近影さんに似てきたなあ，ねえぐつ美さん！（愛知県一宮市・**鈴木章弘16才**）……【**つぐ美**：ぐぬぬぬ。今月はこのミスを指摘するハガキが多いのよ。ひどいわ，みんな。ちょっとまちがえただけよ！**影**：ぐつ美のほうがお似合いだったりして…。**編**：ぷぷ。】

```
690 play "@6@v125132ce4":KA=4:GP=GP+30:return
700 play "@17@v120132cdedef4":RE=RE+1:gosub *RE:return
710 play "@10@v120132cdefed4":return 810
720 play "@7@v120132cdedef4":play "":GP=GP+100*MN:return
730 play "@12@v120c":GP=GP+30:X=SX(MN)+2:Y=SY(MN)+3:FO=FO(MN):return
740 play "@4@v120132cd4":RRE=RRE+1:GP=GP+20
750 if RRE>1 then RRE=0:play "@17@v120132cdedef4":RE=RE+2:gosub *RE
760 return
770 rem ------------------------------------------------------------- GAME OVER
780 PX=7:PY=13:PA$="s220GAME OVER":gosub *PRI:MC=MN:pause 20
790 if GS<=HP(10) then 90
800 gosub 1090:goto 90
810 rem ------------------------------------------------------------- CLEAR
820 play init:play "@3132@v120o4cedfegfab>c8":GP=GP+200*(MN+1)
830 PX=9:PY=11:PA$="s202CLEAR":gosub *PRI
840 PX=5:PY=12:PA$="s220GET"+str$(GP)+" POINT":gosub *PRI:NB=NB*100*(MN+1)
850 if NB>0 then PX=4:PY=13:PA$="s020BONUS"+str$(NB)+" POINT":gosub *PRI
860 GS=GS+GP+NB:NB=1:gosub *GS:MN=MN+1:CN=CN+1:if MN=20 then 880
870 goto 130
880 rem ------------------------------------------------------------- END
890 cls 3:init "CRT:,,0,1":console@ 0,23:cgen 1:MC=0:GS=GS+RE*1000
900 A$=string$(-(CN=20),"@$A4P.C.SOFT";:for I=0 to 3
1430 locate 25,8+I*4:print [&O460];mid$("HI SCORESCORE   ROUND",I*8+1,8);:next
1440 return
1450 rem ------------------------------------------------------------- DEMO
1460 cgen 1,0:cls 3:cblock 0:view@ (0,29)-(319,182):kmode 1:roll@ 20
1470 A$="@$#PP.C.SOFT PRESENT":symbol (13,0),A$,2,3,288
1480 gosub 1640:for R=0 to 1:for I=1 to 2
1490 move (12,2),296,48,(12+2^I*(1-R),2+2.3^I*R),,1,or:next:next:gosub 1640
1500 for I=0 to 11:color replace (10,I*4+4)-(310,I*4+7),(288,abs(7-I)*72)
1510 print chr$(11,15):locate 11,I:print [73*int(I/1.4)];B$;:next:gosub 1640
1520 for I=0 to 1:for R=0 to 1:symbol (15+I*2,2+R*3),A$,2,3,&O776:next:next
1530 cgen:kmode 0:gosub 1640:for I=0 to 7:for R=1 to 3 step 2
1540 color replace (10,I*R+54-R*16)-(310,I*R+53-R*15),(&O776,I*72):next:next
1550 gosub 1640:for I=0 to 154:roll@ 1:next:view@:play ,,"@14@m2c"
1560 for I=2 to 35:locate I,3:print " ";chr$(143-(I¥2=I/2)*97);
1570 for R=0 to 40:next:next:kmode 1:cls:gosub 1640
1580 restore 1740:for I=1 to 14:read C$:cgen 1:locate 11,9+I:print chr$(64+I);
1590 PX=14:PA$="s222"+C$:PY=9+I:gosub *PRI:next:pause 20:gosub 1640
1600 for I=0 to 20:print chr$(11,15);:next:gosub 1640
1610 cls 2:roll@:gosub 1640:gosub 1230:gosub 1640
1620 pause 20:locate 0,23:for I=0 to 24:print:next:goto 1460
1630 cls 3:view@:roll@:init "CRT:40,25,0,0":cgen 1:return
1640 D$=inkey$:if D$<>"" then return 1630
1650 return
1660 *PRI:rem -------------------------------------------------------- PRINT
1670 cgen 1,0:for PI=0 to 3:PC(PI)=val(mid$(PA$,PI+1,1)):next:PC$=left$(PA$,1)
1680 if PC$<>"c" then PB$=scrn$(PX,PY,len(PA$)-4):PD=1 else PD=3
1690 PI=PD:repeat:locate PX,PY
1700 print [(3-abs(3-PI))*(64*PC(1)+8*PC(2)+PC(3))];right$(PA$,len(PA$)-4);
1710 for PR=0 to 400-400*PC(0)*(PI=3):next:PI=PI+1:until PI>3-(PC$<>"s")*3
1720 cgen 1:if PC$<>"s" then locate PX,PY:print PB$;
1730 return
1740 rem ------------------------------------------------------------- ITEM DATA
1750 data WALL,SPEED DOWN,SEEP UP,SUPER SPEED DOWN,SUPER SPEED UP,CLEAR BOLL
1760 data LONG BODY,SHORT BODY,TURN RIGHT,TURN LEFT,1 UP,CLEAR ZONE,BONUS,WARP
1770 rem ------------------------------------------------------------- STAFF ROLL
1780 data 0,0PACLICANT STAFF,1,0PROGRAMER,2SUSUMU NAKAHARA,5,0TEST PLAYER
1790 data 2SATORU NAKAHARA,2YOSHIYA TANIWAKI,2TAKESHI YOSHINO
1800 data 2FUKUSHIMA,2HIROSHI YONEZAWA,1,0OWNER,2YOSHIYUKI TAKIMOTO,1
1810 data 0SPECIAL THANKS,2KAHO PHYSICS CLUB,0,0THANK YOU VERY MUCH !!,0,0END
1820 rem ------------------------------------------------------------- ROUND DATA
1830 data 1,1,1,5,Aj,A@i,A@F@g,1,A@fBc,1,A@eAd,1,1,A@hF,1,1,6,1,A@fCbK,1,2,1
1840 data 1,1,1,5,Aj,A@i,A@F@fA,1,A@cAhBc,A@cA@iB,5,A@cA@e,7
1850 data A@A@A@dF,7,7,A@cC@iA,A@cCK@hA,A@cCcAh,1,2,1
1860 data 1,1,1,3,Tj,T@i,1,T@fT@gF,T@fT@d,T@fTk,T@dB@T@f,T@dB@TCj,6
1870 data T@fT@F,T@jT@B,TCjT@B@d,T@fK@cT@B,Tl@f,T@jT,T@bF@gT@d,1,1
1880 data 1,8,0,4,Td@bTd,T@hT,1,T@eA@bT,@dBbA@bT@bACb,4,T@bAd@bT,T@fF@T,1
1890 data Tj,1,7,6,4,4,3,1,1
1900 data 9,9,0,4,Aj,A@hI,A@B@dT@b,A@bAb@bTHb,A@bA@cT@b,A@dF@THb,A@fT@b,A@TfHb
1910 data A@bG@G@G@b,AI@G@G@G@b,8,7,6,5,4,3,2,1
1920 data 1,1,1,90,Aj,ACi,ACFcCbFdCFCc,ACFCbFCFCdFbCF,ACFCbFCFCdFCF
1930 data ACFCbFCFdCFC,ACFCbFCFCdFC,6,2,1,ACFcCcFbCcFCb,ACFCbFCFCbFC,11
1940 data ACFcCbFdCbFCb,ACFCdFCbFCbF,ACFCdFCbFCf,14,1
1950 data 9,9,3,4,Aj,AHe@dAF,AH@fCbA@dA,AHAb@cA@bBA@cA@,AH@bI@AB@b,AH@cAB@c
1960 data A@cAB@d,AFKAB@iBA@b,AcB@lC@,A@C@g,A@C@lBAb,A@bAB@iBA@F,6,AG@cAB@c
1970 data AG@bJ@AB@b,AG@A@cAB@bA@cAb,AG@A@dACb@e,AGe@FA@c
1980 data 1,17,0,2,Tj,TEK@o,T@TH@Ae,T@H@A@e,T@bA@cAc,T@A@cA@bH,T@A@bA@bAb
1990 data T@A@A@bA@F,T@A@AB@A@b,T@A@A@bA@b,T@A@bA@bA@b,T@AH@A@cAd@c,T@A@cA@hA@
2000 data T@bA@cAb@bH@bA@,T@cA@dAe@,T@dA@jT,T@T@cAb@fTHTH,T@T@dFA@Bc@T@b
2010 data 9,13,3,157,Aj,AOhA,AOAOAbOAOA,ABAOdAOb,AOAbOAcOA,1,AdOAOAc,@cAOAOd
2020 data AdOAOAb@,@OdAOAQRP,6,@cAOeM,AdOAe,AOh@,AOAbOAOAc,ABOcAOd,4,1
2030 data 1,3,2,90,Aj,A@bFb@A@bF,Ab@bF@A@AF,A@bAF@A@bF,3,1,A@bA@bA@bF,A@Ae@bF
2040 data AGhF,AFi,A@hF,AbHAg,A@cAFGFbA,12,A@cAFAbFA,A@cAFdA,A@FbAFAbFb,9
2050 data 1,3,1,93,Aj,F@F@A@K@A@F@F,AcBAFAFAFAcFAH,F@F@F@F@A@F@F@A@A
2060 data AcBAgFAFAH,F@F@F@A@F@A@A@A,AeFAFAF,F@F@F@A@F@F@F@F@H,AFAeFAFAh
2070 data F@A@F@A@F@A@F,AcFAFAeFAFAFAF,F@H@A@F@A@H@A@F@A,AFAcFAFAFAFAcFAb
2080 data F@A@F@F@A@F@F@A@F,AcFAFAFAd,F@A@F@A@F@,AFAFAcFAFAFAHAb
2090 data F@A@F@H@A@F@A@F@F
2100 data 1,1,1,1,Aj,A@dBb@g,A@bAdGA@bAd@AG,ACbHA@bI@BbHA@bI,AcHA@bAdHA@bA
2110 data A@bJ@CbGA@bI@Bb@bG,2,ABbHA@bI@CbHA@bI,AcHA@bAdHA@bAb@
2120 data A@bJ@BbGA@bJ@Cb@bG,2,ACbHA@bJ@BbHA@bJ,8,5,2,ABbHA@bI@CbHA@bJ,4
2130 data A@jI@eF
2140 data 2,6,1,90,Aj,A@Fc@A@Fb,A@FTF@A@FT,2,1,AeCAeCAeC,A@i,ACAeCAeCAd,1
2150 data 2,2,1,AqC,A@cT@C@cT@C@cT,1,2,2,ADFc@ADFc@ADFc@
2160 data 1,1,1,9,Aj,A@i,A@T@cT@T@T@cT@b,A@T@bT@bT@T@cT@b,A@T@T@cT@T@cT@b
2170 data AFTb@F@bTFT@F@T@F@,4,3,AETB@bTETETcETb,1,AETB@bTE@Tb@ETB@
2180 data A@T@cT@T@bT@T,A@bT@T@bT@bT@T@bT,A@F@T@F@T@bTFT@bTF,A@cT@cT@bT@T@bT
2190 data 14,A@cT@dTb@cTb,1
2200 data 9,9,3,8,Aj,AT@cJ@I@cJ@I,A@FAb@T@A@,A@AD@bT@A@A@T@bC,A@A@Tc@AC
2210 data AJ@bTF@bA@A@bFT@bI,A@Tc@Ac@,AI@dA@eA@dJ,A@Ae@c,A@cC@e,8,AJ@dA@eA@dI
2220 data 6,AJ@bTF@bA@,4,3,2,AT@cI@I@cJ@J
2230 data 9,13,3,172,Aj,AOcAOdA,AOAOAOAbOA,ARAOdAOcAOdAQ,AOAOAbOcA,AOfAOb
2240 data AbOAOAcOA,@AOAOeA,AbOcAOAc,@ObAOAOAPQR,8,@AOAOeM,AbOAOAe,AOh@
2250 data AOAOAbOAbO,ABAOdAOcAOdAP,AOAcOAbOA,AOhA
2260 data 9,10,1,5,Ao@,@GC@bF@bCG@bALA@c,AkNA@,@lA,AkM,@jA,Ai@,@gBA@cFEe,A@gAj
2270 data AB@h,Ae@m,@dAB@i,Ac@Al,@bA@dGC@bF@bCG@,A@Ap,A@dGC@bF,Aq@
2280 data @cGC@bF@bCG@dA
2290 data 3,1,2,31,Aj,A@E@EAEFEK,AE@E@E@E@E,A@E@EFE@EF,2,AbEFE@EFEA,2
2300 data AFE@EFE@EF,2,A@E@EAEFEF,2,7,2,5,2,3,2,A@E@EAEFE@
2310 data 1,1,2,38,Tc@Tc@Tc@T@T@T@,T@eT@cT@T@cT,TFTFTFTFTFTFTd,T@cT@T@T@T@d
2320 data TFTcFTFTFTh,@fT@cT@b,TFTeFTb,@bT@cT@c,TFTFTFTd,T@T@eT@cT,TFTFTcFTH
2330 data @bT@cT@T@eT,TcFTFTFTHTb,@hT@eT,TeFTeHTcFTF,T@eT@cT@cT,TFTcFTFTHTcHTd
2340 data T@eT@T@cT@T
2350 data 2,1,1,53,Tj,TF@E@cE@b,T@Th,TF@h,T@A@dA@bAc@Ab,TFAFcA@AFAFdAF
2360 data T@A@cA@A@A@dA@,6,5,T@A@cAc@Ac@bA@,TFAFcAFAFcAFbAF,T@A@cA@A@cA@bA@,11
2370 data 10,T@Ac@A@A@Ac@bA@,3,2,TF@hBgN
```

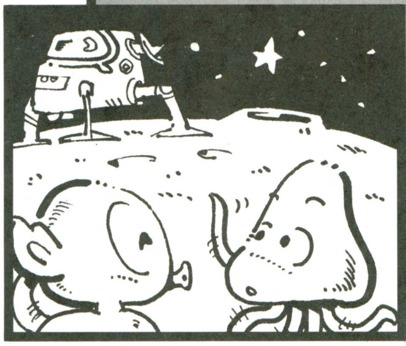
《リスト3》PACLICANTのスコア・ファイル作成プログラム・リスト

```
10 rem ---------------------- PACLICANT FILE MAKE ------------------------
20 open "o",#1,"PAC HI"
30 for I=1 to 10:read A$,B:print #1,A$:print #1,B:next
40 close #1:end
50 data SAT,100015,DAA,90210,JAI,75065,SKE,60105,CAN,50220
60 data MAA,40670,KKK,34600,AHO,20555,JIL,10450,DIA,5890
```



★ヤン坊マー坊の宣伝がサッカーブームを反映してか、サッカーをしているようになった。だけど、オーバーヘッド・キックができるなんて…。(福井県大野市・**敦15才**)……**【影：う～む！見てはいないが、キックの後頭が重くて起きられないんじゃないか!?】**

PC-8801mkIISR(N-88 BASIC V2モード)用



宇宙人を宇宙船まで運んでやってください

宇宙(うちゅう)の人々(ひとびと)

稲田 博正

説 明

宇宙人を宇宙船まで移動させるパズルゲームです。



カーソル君	自由自在に動きます
金 星 人	上下にしか動きません。ちょっと変なやつです
火 星 人	左右にしか動きません。やなやつです
宇 宙 船	ぴかぴかしてます。動きません。役たたずです
か べ	かべです。じゃまです

《第1図》キャラクターの説明

遊びかた

1. カーソルをテンキーで動かし，移動させたい宇宙人にあわせる。
2. スペース・キーを押しながら宇宙人を動かす。
3. すべての宇宙人を宇宙船まで移動させると面クリア。

ところで，宇宙人達は1匹ならば押して動かせます。そこで，上下にしか動かない金星人を横に動かすには，火星人で押す。左右にしか動かない火星人を縦に動かすには金星人で押してやるといいわけです。

ギブアップはGキーです。全10面あります。

プログラムについて

オールBASICです。できるだけ速いモードで動かしてください。**リスト1**をRUNさせると自動的に"ED1"というキャラクター・データのファイルを作成します。このあとは，**リスト2**だけで遊べるようになります。

とくにむずかしいことはしていません(むずかしいことできないから…)。

音楽関係がヘボいので許してください。仕事があるからなかなかプログラム組むひまがない。このプログラムもほぼ1日で仕上げたので，かなりまぬけなところがありますが許してください。

0面のデータは710～780で，1＝かべ，2＝金星人，3＝火星人，4＝宇宙船ですので，てきとうにいじってみてください。150行のFOR～NEXTは，ウエイトですので，てきとうに上下してください。

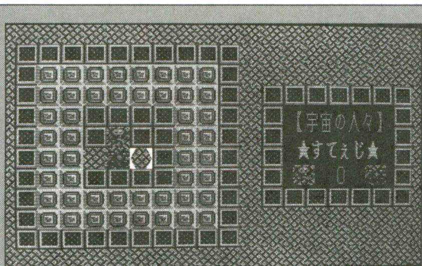
最後に

去年の11月に8801mAを激安で買ったので，数年ぶりにプログラムを組みました（ソフトもないし…）。

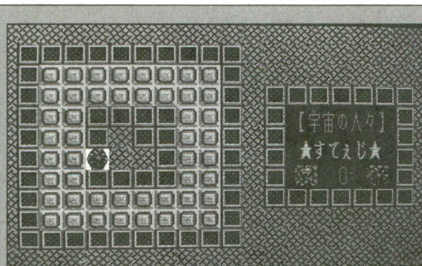
誰かがこのプログラムで遊んでくれたら幸せです。それではまた投稿します(たぶん)。

《第1表》変数表

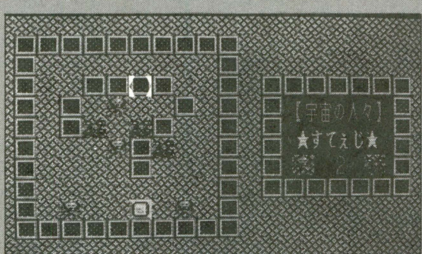
M(9, 9)	仮想画面
X, Y	カーソル座標
X1, Y1	カーソル移動用
S	ステージ数
P	BGM用
C	宇宙人の数
I, J, M, N, E, F	雑用



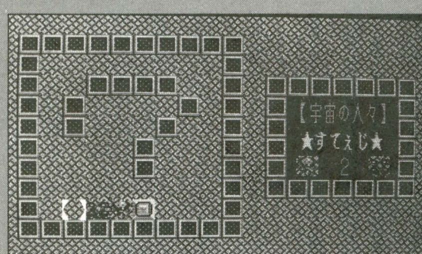
◀《写真1》金星人は上下、火星人は左右にしか動けない



◀《写真2》火星人を使って金星人を左に押してあげよう



◀《写真3》時間制限がないからじっくり考えられるよ



◀《写真4》ステージ2もなんとかクリアできそう

★そろそろ，ひと休みしたらどうかね？（青森県八戸市・浪人義英19才）……【影：なんだ，Dr.に似た声がどこからか…。じゃ，お言葉にあまえて，ひと休みするとするか。グー。Dr.D：こらー，今日5回目の…。ひと休み…とはいわないじゃろ。】

★いつもプログラム・コーナーのゲームを楽しみにしています。おもしろいのをたくさん載せてください!!（東京都大田区・一色理恵13才）……【編：いつもプログラムの投稿をお待ちしています。おもしろいものをたくさん送ってください。つぐ美：お願いします。】

《リスト1》宇宙人の人々のキャラクター作成プログラム・リスト

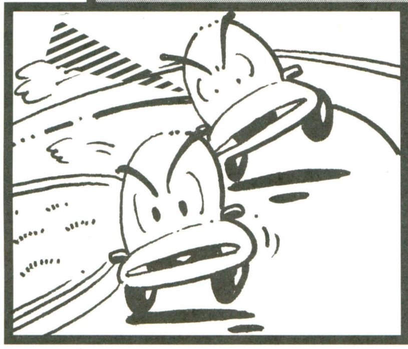
```
10 DEFINT A-Z:DIM A(490):C(0)=1:C(1)=2:C(2)=4
20 FOR II=0 TO 4:CLS 3
30 FOR H=0 TO 2:C=C(H):Y=0:Y1=0
40 READ A$:FOR I=0 TO 64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,2)):K=256
50 FOR J=1 TO 8:K=K/2:IF A>=K THEN A=A-K:GOSUB 100
60 NEXT:Y=Y+Y1:Y1=-(Y1=0):NEXT:NEXT
70 GET@(2,0)-(33,15),A(98*II):NEXT
80 OPEN "ED1" FOR OUTPUT AS#1:FOR I=0 TO 490:WRITE #1,A(I):NEXT:CLOSE #1
90 LOCATE 10,10:PRINT"END":END
100 X=J*2+(I MOD 4)*8:PSET(X,Y),C,XOR:PSET(X+1,Y),C,XOR:RETURN
120 '------------------------ CHR DATA ---------------------------------
130 DATA 7DF7BAEFD757EFBAD77DBABA7DD7BBEFD5D7EEBADF7DAEBB75D7FBEB75DDAEBE
140 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
150 DATA 28A2104582024510822810102882114580824410 8A2804112082514120880414
160 '
170 DATA 7FFF7FFF6003600364436003711360036443600371136003644437FFF7FFF0000
180 DATA 00000000000015500AA815500AA815500AA815500AA815500AA8000000000000
190 DATA 00003FFE200220022002200220022002200220022002200220023FFE00000000
200 '
210 DATA 7DF7B02FC0C7C0C2C001A0026007B0C790030832DC7DA8BB7197E3CB418586A6
220 DATA 000003C00FF01FF81DB80FF006600308619C63C80180000004200C301C381818
230 DATA 28A2018587E20FF08DB007E002420041200801C088200011208245110C180C0C
240 '
250 DATA 7DF7BAEF87418380591882807110E127E0C7C2008140008000018001100406A0
260 DATA 0000000000000381E942B381E07E00FF007E001C03C1E7E1E01C003E0780E0000
270 DATA 28A21045820001005 81A000000C000C58002000018 0C00000080004108020400
280 '
290 DATA FFFFFFFFF00FEFF7D00BD7EBD0ABD12BD0ABD02BD02BD00BEFF7F00FFFFFFFFF
300 DATA 80015556200400000000007E000E0052006A0066003E000000000000400020001
310 DATA FFFF7FFF300700070FF30FF30FF30EF30F730FF30FF30FF30007200740038001
```

《リスト2》宇宙の人々のメイン・プログラム・リスト

```
10 KEY 2,"CLS 3"+CHR$(13)
20 '-------------------------------------------------------------------
30 NEW CMD:WIDTH 80,25:CMD BGM 1:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:GOTO 290
40 '--------------------
50 N=M(X1*2+X,Y1*2+Y)
60 IF N=4 THEN M(X+X1,Y+Y1)=0:MM=4:C=C-1:CMD PLAY "O4AO3":GOTO 80
70 IF N>0 THEN X1=0:Y1=0:RETURN
80 M(X+X1*2,Y+Y1*2)=MM:E=X+X1*2:F=Y+Y1*2:G=MM:M(X+X1,Y+Y1)=0
90 E=E*32+32:F=F*16+16:PUT@(E,F),D(G*98),PSET:RETURN
100 '---- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ --------------------------------------------------
110 I=INP(0):COLOR=(4,T):T=T+1+(T=7)*8
120 X1=(I=191)*(X<8)-(X>1)*(I=239)
130 Y1=(Y>1)*(INP(1)=254)-(Y<8)*(I=251):Y1=Y1*(X1=0)
140 M=M(X,Y)
150 IF INP(9)=191 AND M>1 AND M<4 THEN 210 ELSE FOR I=0 TO 250:NEXT
160 LOCATE X*4+4,Y*2+2:PRINT B$
170 X=X+X1:Y=Y+Y1:LOCATE X*4+4,Y*2+2:PRINT C$
180 I=INP(2):IF C=0 OR I=127 THEN S=S+(I=127):GOTO 560
190 P=P+1+(P=32)*32:CMD PLAY MID$(M$,P,1):GOTO 110
200 '---------------------
210 X1= -X1*(M=3):Y1= -Y1*(M=2)
220 MM=M(X+X1,Y+Y1):IF MM=4 THEN C=C-1:CMD PLAY "O4AO3":M=0:GOTO 240
230 IF MM>1 THEN GOSUB 50
240 MM=-(M(X+X1,Y+Y1)=0):X1=X1*MM:Y1=Y1*MM
250 E=X*32:F=Y*16:PUT@(E+32,F+16),D,PSET:E=X+X1:F=Y+Y1:G=M:M(X,Y)=0
260 M(E,F)=M:GOSUB 90
270 GOTO 160
280 '-- ｼｮｷ -----------------------------------------------------------
290 DIM M(9,9),D(490),S$(9):S=-1:T=0:X=5:Y=5
300 A$=CHR$(29):A$=A$+A$+A$+A$+CHR$(31)
310 B$="     "+A$+"     ":C$="◤   ◥"+A$+"◣   ◢"
320 M$="CADACADAEADAEADAGAGAEADAEADACAAA"
330 LOCATE 25,10:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ･･･"
340 OPEN "ED1" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 490:INPUT #1,D(I):NEXT:CLOSE #1
350 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:M(I,J)=1:NEXT:NEXT
360 FOR I=1 TO 8:READ A$:S$(0)=S$(0)+A$:NEXT
370 FOR H=1 TO 9:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:M(I,J)=0:NEXT:NEXT
380 READ E$,F$:N$="":FOR I=1 TO 8:K=128
390 E=VAL("&H"+MID$(E$,I*2-1,2)):F=VAL("&H"+MID$(E$,I*2+15,2)):FOR J=1 TO 8
400 E1=(E>=K):F1=(F>=K):E=E+K*E1:F=F+K*F1:M(J,I)=M(J,I)-(E1)-(F1)*2
410 K=K/2:NEXT:NEXT
420 FOR I=1 TO LEN(F$) STEP 2
430 A=VAL(MID$(F$,I,1)):B=VAL(MID$(F$,I+1,1)):M(A,B)=4:NEXT
440 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:S$(H)=S$(H)+HEX$(M(J,I)):NEXT:NEXT
450 NEXT
460 '-- ｶﾞﾒﾝ ---------------------------------------------------------
470 CLS 3
480 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:PUT@(I*32,J*16),D:NEXT:NEXT
490 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10:PUT@(J*32,I*16),D(98),PSET:NEXT:NEXT
500 FOR I=12 TO 18:FOR J=3 TO 8:PUT@(I*32,J*16),D(98),PSET:NEXT:NEXT
510 LINE(416,64)-(576,128),0,BF
520 PUT@(430,110),D(196):PUT@(534,110),D(294)
530 FOR I=0 TO 6:READ A$:E=430:F=68:G=6:GOSUB 630:NEXT
540 FOR I=0 TO 5:READ A$:E=438:F=90:G=5:GOSUB 630:NEXT
550 '-- ｽﾀｰﾄ ---------------------------------------------------------
560 S=S+1:CMD PLAY"@43L16O3BAGBAGL64":IF S=10 THEN 660
570 C=0: FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:A=VAL(MID$(S$(S),I*8+J+1,1))
580 M(J+1,I+1)=A:C=C-(A=2 OR A=3):PUT@(J*32+64,I*16+32),D(98*A),PSET
590 NEXT:NEXT
600 LINE(489,110)-(508,126),0,BF
610 P=0:A$="233"+HEX$(S):E=492:F=110:G=6:I=0:GOSUB 630:GOTO 110
620 '-- ﾓｼﾞﾋｮｳｼﾞ -----------------------------------------------------
630 FOR J=0 TO 3:PUT@(E+I*20-J,F),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR,(G-(J>1)*4),0:NEXT
640 RETURN
650 '-- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ -----------------------------------------------------
660 COLOR=(5,1):COLOR=(1,0):CLS:COLOR 2:LOCATE 0,20:FOR I=0 TO 4:READ A$
670 FOR J=0 TO 2:PRINT A$:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 3:PRINT:NEXT
680 CMD PLAY "O3L4EDFE"
690 GOTO 690
700 '-- DATA ---------------------------------------------------------
710 DATA 44444444
720 DATA 44444444
730 DATA 44111144
740 DATA 44121144
750 DATA 44030144
760 DATA 44111144
770 DATA 44444444
780 DATA 44444444
790 '--------------------------------------
800 DATA F7F7F3C9F7FFFFFF00001C0800000000,51
810 DATA 003C426C0C0800000000102814000042,58
820 DATA A5818181818181A55A8100000000815A,44544555
830 DATA 07E32ECE8C88A0620010280002082400,51
840 DATA BD53BDDBBDDBB9BF427E666666666000,6777
850 DATA 7A7B1117E7777101864E231088040211,8118
860 DATA CF03ABAD83D5F39F2003068244246020,354555
870 DATA D580C3E3EF4F001D2006040818204200,18
880 DATA 19011DDD9899C2C70210040004000200,1113
890 '---------------------------------------
900 DATA 215A,3127,4368,244E,3F4D,2139,215B
910 DATA 217A,2439,2446,2427,2438,217A
920 '---------------------------------------
930 DATA "       ███████ ██   ███ ██████       "
940 DATA "       █       █ █  ███ █     ██     "
950 DATA "       ███████ █  █ ███ █      ███   "
960 DATA "       █       █   ████ █     ██     "
970 DATA "       ███████ █    ███ ██████       "
```



PC-8801mkIISR(N88-BASIC V2モード)用



2人バトルもリプレイもできるレースゲーム

DRIFT RACER IN88
（ドリフト レーサー イン）

佐藤　裕康

はじめに

'94年6月に掲載されたMSX2の「DRIFT RACER」の移植です。ただの移植ではつまらないので，いくつか機能を付け加えました。

また，私の技術不足のためエンジン音が再現できませんでしたが，他の部分はほぼ完璧に再現できていると思いますので，我慢しましょう。

メニューについて

RUNしてからしばらくするとタイトルとともにメニュー選択画面になります。プレイヤー1は[D][G]，プレイヤー2はテンキーの[4][6]でそれぞれのメニューを選び，スペース・キーで決定します。以下はメニューの説明です。

①ENTRY, NO ENTRY

レースへの参加，不参加の決定です。レースに参加した場合は，自動的に走行データがメモリ上に作られ，後でリプレイすることができます。

②REPLAY

メモリ上の走行データをリプレイします。リプレイはプレイヤー別にできますので，プレイヤー1をリプレイさせておいて，プレイヤー2は自分で操作するということもできます。当然のことですが，コースAで作られた走行データをコースBでリプレイしても意味がないので注意してください。

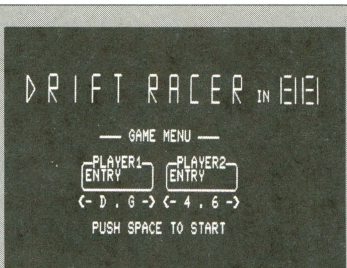
③SAVE LOAD

走行データをディスクへSAVEしたり，メモリへLOADしたりします。その際には，プレイヤー1のデータをプレイヤー2のデータとしたり，またはその逆もできないので，SAVEされたデータは各自で区別しておいてください。

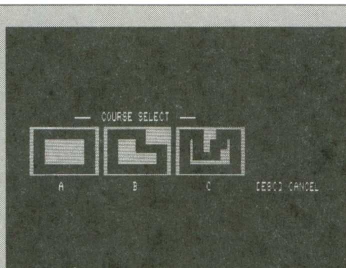
遊びかた

メニューを決定してコースを選ぶと，画面にコースが描かれスタートします。スタートの合図があるまでの間，アクセルを押したままでいると，ホイール・スピンしてスタートが遅れます。

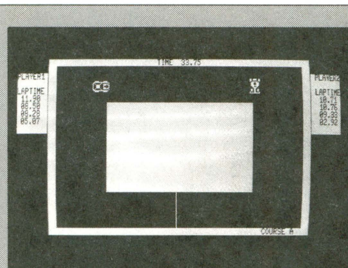
車の操作方法は，プレイヤー1は[D][G]で左右，左シフトキーで加速，プレイヤー2は[4][6]で左右，リターン・キーで加速です。一度キーを押すと車の向きが90度変わります。



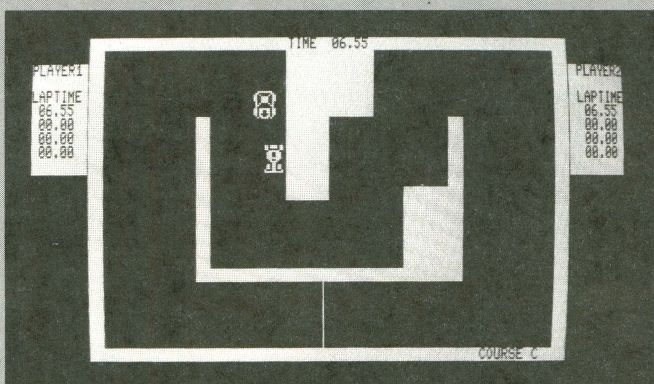
◀《写真1》タイトル画面でエントリーやリプレイが選択できる。スペース・キーでゲーム・スタートだ



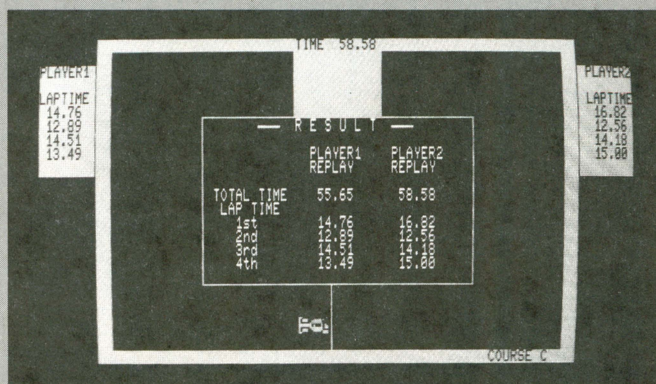
◀《写真2》三つのコースの中から好きなコースを選択することができる。



◀《写真3》2プレイ対戦もできる。4周回ればゴールインできる。



▲《写真4》これはコースCの画面。なかなか熱くなるゲームだ



▲《写真5》ゴールするとトータル・タイム，ラップ・タイムがそれぞれ表示される

★このごろ「G・M」を見ると，「ゲームミュージック」なのか，「TRPGのゲームマスター」なのか，さらに「ジェネラルモータース」なのか混乱するようになってしまった。(千葉県木更津市・**秋野宏和16才**)……【**影**：ガンバル・マンともとれるな。**編**：熱湯にでも挑戦しますか。】

《第1表》変数表

A,B,C,D,E,A$,B$ ………汎用
I,J……………………FOR～NEXT用
ADR,DT$ ……………マシン語書き込み用
DAT$(0～1, 0～15) …車のグラフィック・データ
X,Y ……………………グラフィック表示用
MENU$(0～4) ………メニュー表示
P1,P2 …………………メニューの表示　0:ENTRY, 1:NO ENTRY
　　　　2:REPLAY, 3:LOAD, 4:SAVE
COR$ …………………選んだコース名
P1WORK,P2WORK ……プレイヤーのフラグ
　　　　&HFF:NO ENTRY, &HFE:REPLAY, ENTRY
BASICF ………………BASICからマシン語へ移るときのフラグを入れるアドレス
　　　　0:グラフィック作成　1:車表示（スタート用）　2:ゲーム・スタート
DRIFT …………………マシン語のスタートアドレス
P1ACEL, P2ACEL ……ホイールスピン用
　　　　&HF0～8HFFまでの値が入り値が小さいほどスタートが遅れる
REPLAY1, REPLAY2L 走行データを保存するアドレス
　　　　（先頭のアドレスにはホイールスピン用データが入る）
TMOVER ………………このアドレスの中身が0でなければタイム・オーバー
P1TIME, P2TIME………TOTAL TIMEが保存されているアドレス

《第2表》メモリの内容

B700～B77D …割り込みルーチン（ウエイト＆タイム）
B77E …………タイム・オーバー用フラグ
B77F …………BASICから受けとったフラグ
B780～B935 …メイン・ルーチン
B936～BD82 …サブ・ルーチン
BD83～BDE9 …ワークエリア（プレイヤー用，ライン用）
BDEA～C0DF …サブ・ルーチンその2
D000～D2FF …プレイヤー1 走行データ
D500～D7FF …プレイヤー2 走行データ
裏RAM
7000～79FF …車のグラフィックデータ

4周すればゴールです。
また、ゲーム中はESCキーでポーズがかけられます。

プログラムについて

車のグラフィック・データとコースデータの仕組みはプログラムを見れば一目瞭然だと思うので改造して楽しんでください。改造の注意は、車のサイズをこれ以上大きくしないことと、スタート・ラインを含む直線のコースはそのままにしておくことの二つです。
マシン語の停止はESCでポーズをかけ

DRIFT RACER IN 88のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CLEAR,&HB5FF:CMD BGM 0:DEFINT A-Z
20 DIM DAT$(1,15),MENU$(4):CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3
30 'GOTO 170                    :'2ｶｲﾒ ｶﾗ RUN ｽﾙﾄｷﾊ ｺﾉｷﾞｮｳｦ ｼﾞｯｺｳ ｻｾﾃｸﾀﾞｻｲ
40 RESTORE 1540:ADR=&HB700:C=86
50 FOR I=0 TO 78
60   GOSUB 82:B=0:READ DT$
70   FOR J=0 TO 31
80     A$=MID$(DT$,J*2+1,2):A=VAL("&H"+A$):POKE ADR,A
90     B=B+A:B=(B AND &HFFF):ADR=ADR+1
100    NEXT J
110    READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN 130
120 NEXT I:GOTO 0
130 PRINT "DATA ERROR IN";1540+I*10:BEEP:END
140 '
150 RESTORE 2350:FOR I=0 TO 15:READ DAT$(0,I),DAT$(1,I):NEXT I
160 GOSUB 453                              :'ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｻｸｾｲ
170 CLS 3:RESTORE 2520:FOR I=0 TO 4:READ MENU$(I):NEXT I
180 BASICF = &HB77F : DRIFT  = &HB780 : P1WORK = &HBD8A : P2WORK = &HBDA0
190 RPLY1  = &HD000 : RPLY2  = &HD500 : TMOVER = &HB77E : P1TIME = &HBD9F
200 P2TIME = &HBDB5
210 '──────────  MENU  ──────────
220 CMD PAL:CLS 3:COLOR 7
230 LOCATE 19, 5:PRINT "
240 LOCATE 19, 6:PRINT "
250 LOCATE 19, 7:PRINT "                       IN
260 LOCATE 27,10:PRINT "   ── GAME MENU ──"
270 LOCATE 27,12:PRINT "┌─PLAYER1─┐ ┌─PLAYER2─┐"
280 LOCATE 27,13:PRINT "│         │ │         │"
290 LOCATE 27,14:PRINT "└─────────┘ └─────────┘"
300 LOCATE 27,15:PRINT "<- D . G -> <- 4 . 6 ->"
310 LOCATE 27,17:PRINT "  PUSH SPACE TO START  "
320 LOCATE 28,13:PRINT MENU$(P1):LOCATE 40,13:PRINT MENU$(P2)
330 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 14972
340 IF A$=" " THEN 12320
350 IF A$="D" OR A$="d" OR A$="ｼ" THEN P1=P1-1:IF P1=-1 THEN P1=4
360 IF A$="G" OR A$="g" OR A$="ｷ" THEN P1=P1+1:IF P1= 5 THEN P1=0
370 IF A$="4"                     THEN P2=P2-1:IF P2=-1 THEN P2=4
380 IF A$="6"                     THEN P2=P2+1:IF P2= 5 THEN P2=0
390 GOTO 19627
400 IF P1>2 AND P2>2 THEN 330
410 IF P1=3 THEN A=0:B=RPLY1:B$="1":GOTO 1450
420 IF P1=4 THEN A=1:B=RPLY1:B$="1":GOTO 1450
430 IF P2=3 THEN A=0:B=RPLY2:B$="2":GOTO 18686
440 IF P2=4 THEN A=1:B=RPLY2:B$="2":GOTO 1450
450 IF P1=1 AND P2=1 THEN 330
460 '──────────  MAP SELECT  ──────────
470 CLS:LOCATE 27,6:PRINT "──  COURSE SELECT  ──"
480 RESTORE *CORSEA:X=150:Y=60:GOSUB 19514
490 RESTORE *CORSEB:X=260:Y=60:GOSUB 19514
500 RESTORE *CORSEC:X=370:Y=60:GOSUB 19514
510 LOCATE 24,13:PRINT "A               B               C         [ESC] CANCEL"
520 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(&H1B) THEN 220
530 IF A$="A" OR A$="a" OR A$="ﾁ" THEN RESTORE *CORSEA:COR$="A":GOTO 14910
540 IF A$="B" OR A$="b" OR A$="ｺ" THEN RESTORE *CORSEB:COR$="B":GOTO 14910
550 IF A$="C" OR A$="c" OR A$="ｿ" THEN RESTORE *CORSEC:COR$="C":GOTO 14910
560 GOTO 62879
570 '──────────  MAKE SCREEN  ──────────
580 CMD PAL 0,&O222:COLOR=(1,0)
590 CLS 3:PAINT (0,0),1:LINE(0,8*2)-(639,8*10),7,BF:LINE(62,0)-(574,191),0,B
600 LINE(63,0)-(573,191),7,BF:LINE(79,8)-(557,183),0,BF
610 COLOR 0:CLS:COLOR 7:FOR I=18 TO 22:LOCATE 38,I:PRINT " ▌":NEXT I
620 GOSUB 21055:GOSUB 21757:LOCATE 0,0
630 '──────────  ｸﾙﾏ ﾋｮｳｼﾞ  ──────────
640 A=P1WORK:ON P1+1 GOSUB 9256,1000,9256
650 A=P2WORK:ON P2+1 GOSUB 9256,15431,9256
660 A=1:POKE BASICF,A:CALL DRIFT
670 '──────────  SIGNAL  ──────────
680 P1ACEL=&HFF:P2ACEL=&HFF:CMD PLAY ,,,"V15L4O3ARARAR"
690 BEEP 1:FOR I=0 TO 80:GOSUB 61133:NEXT I:BEEP 0
700 '──────────  ﾏｼﾝｺﾞ START  ──────────
710 A=P1WORK:B=RPLY1:C=P1ACEL:ON P1+1 GOSUB 54456,1040,61720
720 A=P2WORK:B=RPLY2:C=P2ACEL:ON P2+1 GOSUB 54456,25624,61720
730 A=2:POKE BASICF,A:CALL DRIFT
740 '──────────  ﾏｼﾝｺﾞ END  ──────────
750 LINE(173,47)-(463,144),7,BF:LINE(175,48)-(461,143),1,BF
760 COLOR 7:LOCATE 29,6:PRINT "──  R E S U L T  ──"
770 LOCATE 36,8:PRINT    "PLAYER1    PLAYER2"
780 LOCATE 36,9:PRINT MENU$(P1)+"  "+MENU$(P2)
790 LOCATE 23,11:PRINT "TOTAL TIME" : LOCATE 24,12:PRINT "LAP TIME"
800 LOCATE 26,13:PRINT "1st" : LOCATE 26,14:PRINT "2nd"
810 LOCATE 26,15:PRINT "3rd" : LOCATE 26,16:PRINT "4th"
820 A=PEEK(TMOVER):IF A<>0 THEN 860
830 IF P1<>1 THEN X= 1:Y=5:A=37:B=13:C=P1TIME:GOSUB 205
840 IF P2<>1 THEN X=74:Y=5:A=48:B=13:C=P2TIME:GOSUB 205
850 GOTO 63181
860 LOCATE 35,11:PRINT "TIME OVER  TIME OVER"
870 FOR I=0 TO 3:LOCATE 35,13+I:PRINT "TIME OVER  TIME OVER":NEXT I
880 IF INKEY$<>"" THEN 63181
890 IF INKEY$<>" " THEN 2827
900 GOTO 6204
910 '──────────  WHEEL SPIN  ──────────
920 IF P1=0 AND (INP(14) AND 4)=0 THEN 38605
930 IF P1ACEL<>&HFF THEN P1ACEL=P1ACEL+1:GOTO 52603 ELSE 52603
940 IF P1ACEL<>&HF0 THEN P1ACEL=P1ACEL-1
950 IF P2=0 AND INP(1)<128 THEN 16080
960 IF P2ACEL<>&HFF THEN P2ACEL=P2ACEL+1:RETURN ELSE RETURN
970 IF P2ACEL<>&HF0 THEN P2ACEL=P2ACEL-1:RETURN ELSE RETURN
980 '──────────  WORK AREA INIT  ──────────
990 B=   3:POKE A,B:RETURN
1000 B=&HFF:POKE A,B:RETURN
1010 B=&HFE:POKE A,B:RETURN
1020 '──────────  ﾏｼﾝｺﾞ START INIT  ──────────
```

★影さんファンクラブってありますか？　なかったら、はげさん（Dr.D）のは？（新潟県燕市・**古屋秀行15才**）……【影：ブブー。放送禁止用語が活字化されたことをおわびいたします。ちなみに、私のファンクラブは女性だけしか入会できません。あしからず】

```
1030 POKE B,C:RETURN
1040 RETURN
1050 D=&HFE:POKE A,D:RETURN
1060 '———————  SMALL MAP WRITE  ———————
1070 LINE(X,Y)-(X+102,Y+38),7,BF:LINE(X+6,Y+2)-(X+96,Y+37),0,BF
1080 READ A:IF A=-1 THEN RETURN
1090 READ B,C,D:LINE(X+A/5,Y+B/5)-(X+C/5,Y+D/5),7,BF
1100 GOTO 32538
1110 '———————  MAP WRITE  ———————
1120 READ A:IF A=-1 THEN RETURN
1130 READ B,C,D:LINE(A+63,B)-(C+63,D),7,BF
1140 GOTO 47082
1150 '———————  MAKE TEXT SCREEN  ———————
1160 COLOR 0:LOCATE 34,0:PRINT "TIME  00.00"
1170 LOCATE 0,2:PRINT "PLAYER1":LOCATE 0,4:PRINT "LAPTIME"
1180 FOR I=5 TO 8:LOCATE 1,I:PRINT "00.00":NEXT I
1190 LOCATE 73,2:PRINT "PLAYER2":LOCATE 73,4:PRINT "LAPTIME"
1200 FOR I=5 TO 8:LOCATE 74,I:PRINT "00.00":NEXT I
1210 LOCATE 60,23:PRINT "COURSE "+COR$:RETURN
1220 '———————  TIME WRITE  ———————
1230 A$=HEX$(PEEK(C)):B$=HEX$(PEEK(C-1)):IF LEN(B$)=1 THEN B$="0"+B$
1240 LOCATE A,B-2:PRINT A$+"."+B$
1250 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4
1260   D=PEEK(&HF3C8+120*(Y+I)+(X+J)):LOCATE A+J,B+I:PRINT CHR$(D)
1270 NEXT J:NEXT I:RETURN
1280 '———————  MAKE CAR GRAPHIC  ———————
1290 X=0:Y=-1:FOR I=0 TO 1
1300  B=1:D= 1:E= 1:GOSUB 59759:GOSUB 82 : B=2:D= 1:E=-1:GOSUB 59759:GOSUB 82
1310  B=1:D=-1:E=-1:GOSUB 59759:GOSUB 82 : B=2:D=-1:E= 1:GOSUB 59759:GOSUB 82
1320 NEXT I
1330 A=&HB780:I=0:POKE &HB77F,I:CALL A:RETURN
1340 '
1350 X=0:Y=Y+1:FOR J=-(D=-1)*15 TO -(D=1)*15 STEP  D
1360   FOR K=-(E=-1)*15 TO -(E=1)*15 STEP E
1370     ON B GOSUB 10447,51681
1380   NEXT K:X=X+8:IF X>640 THEN X=X-640:Y=Y+1
1390 NEXT J:RETURN
1400 '
1410 A$=MID$(DAT$(I,J),K+1,1):GOTO 57854
1420 A$=MID$(DAT$(I,K),J+1,1)
1430 A=VAL(A$):PSET(X,Y),A:PSET(X+1,Y),A:X=X+2:IF X=640 THEN X=0:Y=Y+1
1440 RETURN
1450 '———————  LOAD & SAVE  ———————
1460 LOCATE 30,20:INPUT"FILE NAME =";A$:IF A$="" THEN 210
1470 IF MID$(A$,1,2)<>"2:" AND LEN(A$)>6 THEN 1460
1480 A$=A$+".DR"+B$:ON A GOTO 1500
1490 BLOAD A$,B:GOTO 12755
1500 BSAVE A$,B,&H300:GOTO 210
1510 '———————  INIT COUNT DOWN  ———————
1520 C=C-1:LOCATE 30,11:PRINT USING "0 ﾆﾅｯﾀﾗ ﾊｼﾞﾏﾙﾖ -> ##";C:RETURN
1530 '———————  ﾏｼﾝｺﾞ DATA  ———————
1540 DATA 000010B727B7000000000000000000000F3F53A26B73C20023EFF3226B73E03D3,862
1550 DATA E6D3E4F1FBC900F3F5C5D5E5DDE53AEEBBB72002D335DD2174BD21F0F30E01CD,44E
1560 DATA C4BBDD218ABDDD7E003C28080E0021A9F5CDC4BBDD21A0BDDD7E003C28080E00,DD4
1570 DATA 21F2F5CDC4BB3AEEBBB720043E00D3353E03D3E4D3E6DDE1E1D1C1F1FBC90000,2EF
1580 DATA F3ED7329B93100B7DB71322CB93EFFD3713AC2E6F602D3313A7FB7B72006CD2F,028
1590 DATA BDC328B947DB32CBF7CBAFD332052061AF2183BD0603772310FC327EB7DB0B0F,E97
1600 DATA 0606380206037832E1B832CCBBDD218ABDDD7E003C28163E7FDD77013E94DD77,C9D
1610 DATA 02CD11BDCD96B9CD00BACDB5B9DD21A0BDDD7E003CCA28B93E7FDD77013EA4DD,0E9
1620 DATA 7702CD11BDCD96B9CD00BACDB5B9C320B93A8ABD3C28163C200D2106BB2284B8,E32
1630 DATA 3E03328ABD1806218CBA2284B83AA0BD3C28163C200D2106BB2294B83E0332A0,A7A
1640 DATA BD180621AEBA2294B83EB7ED473E03D3E4D3E62100D07E3298BD23229CBD2100,E61
1650 DATA D57E32AEBD2322B2BDFB3E003C326BB832BDB932E6B93297B9DD218ABDDD7E00,009
1660 DATA 3C2806CD06BBCD36B9DD21A0BDDD7E003C2806CD06BBCD36B9DD7E003C2803CD,DAD
1670 DATA B5B9DD218ABDDD7E003CCAB0B8CDB5B9CD96B9DD7E003C2803CDDEB9DD21A0BD,254
1680 DATA DD7E003CCACAB8CDDEB9DD7E003C200ADD218ABDDD7E003C28373A7EB7B72031,EBA
1690 DATA 06003A26B7B838FAAF3226B7DB0907DA6AB8F3DB090730FBDB0B0F3014DB0907,CD9
1700 DATA 38F6DB090730FB3E03D3E6D3E4FBC36AB8F33EF3ED473AC3E6D3E43A0EEFD3E6,3B7
1710 DATA DB32CBB7CBEFD3323100003E00D3713AC2E6D331FBC9CD40B9CD32BBCDEABDC9,268
1720 DATA DD4601DD4E02DD7E03B728323C283B3E8FB9D03E70B8D8AFDD770FDD7710AFDD,EF5
1730 DATA 7703DD7E043CDD7704FE04C03EFFDD77003A83BDDD77143A84BDDD7715C93E85,F12
1740 DATA B8D03E8FB9D0DD3403C93E7AB8D83E8FB9D8DD3403C93E000F380DAFD3563CD3,FB7
1750 DATA 573E07D358D359C9AFD3583CD3593E07D356D357C93E81326DB7D3353E000F38,E01
1760 DATA 0CCD2CBA3E37D334CD75BA180ACD2CBA3E57D334CD75BAAF326DB7D335C93E81,F39
1770 DATA 326DB7D3353E000F380CCD19BA3E55D334CD75BA180ACD19BA3E33D334CD75BA,D5B
1780 DATA DD7E00DD4601DD4E02DD7707DD7008DD7109AF326DB7D335C9DD5608DD5E09CD,ED5
1790 DATA 3FBADD4E08DD4607CD58BAC9DD5601DD5E02CD3FBADD4E01DD4600CD58BAC97A,FA6
1800 DATA 160026006B29291929292929295FCB3BCB3B191108C019EBC979E6034F780707B1,9C8
1810 DATA 06004F26006929290929292929DD4606DD4E0509C9061078EDA0EDA0EDA0EDA0,BD0
1820 DATA EDA0014B00EB09EB4710ECC90600DB02CB7F2005DD340C1803DD700CCB672005,BFE
1830 DATA DD340D1803DD700DDB0ECB5718200600DB00CB772005DD340C1803DD700CCB67,AE1
1840 DATA 2005DD340D1803DD700DDB01CB7F2007DD7E0E07380604DD700E1803DD340EAF,9FB
1850 DATA DD460C1002F601DD460D052002F602DD460E052002F604DD6E12DD66137723DD,B03
1860 DATA 7512DD7413C9AFDD770CDD770DDD770EDD6E12DD66137E23DD7512DD74130601,DA9
1870 DATA 0F3003DD700C0F3003DD700D0FD0DD700EC9DD7E00DD460C10083CFE04200FAF,AF8
1880 DATA 180CDD460D05C03DFEFF20023E03DD7700DD5601DD5E02D601381E28353D284B,AB5
1890 DATA D5CD74C0D13007DD3401DD3401C9CD50C0D0DD3501DD3501C9D5CD44C0D13007,015
1900 DATA DD3402DD3402C9CD62C0D0DD3502DD3502C9D5CD50C0D13007DD3501DD3501C9,F48
1910 DATA CD74C0D0DD3401DD3401C9D5CD62C0D13007DD3502DD3502C9CD44C0D0DD3402,02F
1920 DATA DD3402C9DD7E113CDD7711FE06C0AFDD7711DD7E0FC60127DD770FDD7E10CE00,EB5
1930 DATA 27DD7710FE9920053E01327EB73E00B7C079B7200ADD4604041178001910FDDD,BB3
1940 DATA E5D1EB01100009EB06021A4F07070707E60FCD20BC79E60FCD20BC1B2310EBC9,BEA
1950 DATA C6307723C93E87326DB7D33542CD3FBA78E6032148BC06004F09461AA0280137,BC8
1960 DATA 3E00326DB7D335C9C0300C033E0132EEBBD53AC2E6D331CDBBBCE521CABD22F7,023
1970 DATA BCE10E04060411F3BC1A138623E52AF7BC7723AF772322F7BCE110ED0D20E53E,DF7
1980 DATA 0821CABD014000E55E2356E1EB2909EB7323722323233D20EE06040E0011F3BC,B2A
1990 DATA C521060019EBD5CD2D39D1C110F2D13AC2E6F602D331AF32EEBBC911F3BCDD7E,1A9
2000 DATA 011213DD7E021213DD7E081213DD7E091213C9030403040F040F04030B030B0F,5E1
2010 DATA 0B0F0B040204020B020B02040D040D0B0D0B0D535441525434B6BDCABDBBBDBB,78C
2020 DATA BDD2BDC0BDC0BDDABDC5BDC5BDE2BDCABDAFDD7704DD770ADD770BDD770CDD77,47F
2030 DATA 0DDD770FDD7710DD77113DDD7703C9D35C2100C01100700608C5D5015000EDB0,CBD
2040 DATA 2286BDE10630C5D57E2346234E2356235E232288BDCB3FCB18CB19CB1ACB1B1F,CAD
2050 DATA CB18CB19CB1ACB1BE17723702371237223732 3EB2A88BDC110CC2A86BDC110B9,E4D
2060 DATA D35FC90000002C524550027F94FF000070464548000000000000000000D0094C,78A
2070 DATA 027FA4FF000075322B310000000000000000000D52C33010000FFFF010000FFFF,859
2080 DATA 010000FFFF010000FFFF00000000000000000000000000000000000000000000,3FE
2090 DATA 0000000000000000000000DD460EDD560ADD5E0BDD7E00D601DA93BECA24BF3DCA,AC5
2100 DATA B4BF7A3D073803151810052008 3EF8BA2808151805AFBA280114DD7E0182D542,9C3
2110 DATA 3240BE57DD5E0278073808CD50C0D1300E1806CD74C0D13006AF575FC33DC03E,CF8
2120 DATA 00DD77017BB7CA3DC0D547DD7E0283DD56015F326ABE3285BE7807381BCD6CC0,E77
2130 DATA D13006AF575FC33DC03E00DD77021D21D3BCCD4CBCC33DC0CD4AC0D13006AF57,F06
2140 DATA 5FC33DC03E00DD77021C21D3BCCD4CBCC33DC07B3D0738031D18100520083EF8,BB6
2150 DATA BB28081D1805AFBB28011CDD7E0283D54332D1BEDD56015F78073808CD62C0D1,C9F
2160 DATA 300E1806CD44C0D13006AF575FC33DC03E00DD77027AB7CA3DC0D547DD7E0182,DDF
2170 DATA 57DD5E0232FBBE3216BF7807381BCD5AC0D13006AF575FC33DC03E00DD770115,D13
2180 DATA 21E3BCCD4CBCC33DC0CD7AC0D13006AF575FC33DC03E00DD77011421E3BCCD4C,008
2190 DATA BCC33DC07A07300314181005200 83E08BA2808141805AFBA280115DD7E0182D5,954
2200 DATA 423261BF57DD5E0278073008CD74C0D1300E1806CD50C0D13006AF575FC33DC0,D16
2210 DATA 3E00DD77017BB7CA3DC0D547DD7E0283DD56015F328BBF32A6BF7807381BCD6C,E39
2220 DATA C0D13006AF575FC33DC03E00DD77021D21D3BCCD4CBCC33DC0CD4AC0D13006AF,F6F
2230 DATA 575FC33DC03E00DD77021C21D3BCCD4CBCC33DC07B0730031C18100520083E08,AD7
2240 DATA BB28081C1805AFBB28011DDD7E0283D54332F0BFDD56015F78073008CD44C0D1,C99
2250 DATA 300D1806CD62C0D13005AF575F184E3E00DD77027AB7CA3DC0D547DD7E018257,CF8
2260 DATA DD5E023219C03232C078073819CD5AC0D13005AF575F18253E00DD77011521E3,B77
2270 DATA BCCD4CBC1817CD7AC0D13005AF575F180C3E00DD77011421E3BCCD4CBCDD720A,DEB
2280 DATA DD730BC91414CD80C0C91C1CCDC8C0C93E0F82571C1CCDB0C0C93E0D8257CD98,F65
2290 DATA C0C93E0F835F1414CD80C0C93E0D835FCDC8C0C91C1CCDB0C0C91414CD98C0C9,055
2300 DATA D5CD25BCD1D83E068257D5CD25BCD1D83E058257CD25BCC9D5CD25BCD1D83E07,179
2310 DATA 835FD5CD25BCD1D83E08835FCD25BCC9D5CD25BCD1D83E06835FD5CD25BCD1D8,22B
2320 DATA 3E05835FCD25BCC9D5CD25BCD1D83E078257D5CD25BCD1D83E088257CD25BCC9,0A8
2330 '———————  CAR DATA  ———————
2340 '        PLAYER 1          PLAYER 2
2350 DATA 0001111111111000,0000101111010000
2360 DATA 0001000110001000,0001011001101000
2370 DATA 0000110110110000,0011010000101100
2380 DATA 0000110110110000,0011011001101100
2390 DATA 0000110110110000,0011011001101100
2400 DATA 0000000110000000,0011011111101100
2410 DATA 0000001111000000,0001000000001000
2420 DATA 0000011001100000,0001100000011000
2430 DATA 0000111111110000,0001010000101000
2440 DATA 0000111001110000,0001001111001000
2450 DATA 0000111001110000,0011001111001100
2460 DATA 0000111001110000,0011001111001100
2470 DATA 0000011111100000,0011001111001100
2480 DATA 0001100000011000,0011010000101100
2490 DATA 0001101111011000,0001100000011000
2500 DATA 0001101111011000,0000111111110000
2510 '———————  MENU DATA  ———————
2520 DATA "ENTRY     ","NO ENTRY ","REPLAY    ","LOAD      ","SAVE      "
2530 '———————  MAP DATA  ———————
2540 *CORSEA
2550 DATA 112,48,398,143,-1
2560 *CORSEB
2570 DATA 112,48,238,143 , 239,104,398,143 , 320,8,494,63 ,-1
2580 *CORSEC
2590 DATA 112,48,126,143 , 127,136,382,143 , 383,48,398,143 , 208,8,302,47
2600 DATA 208,48,254,95 , 336,88,382,136 , -1
```

てからROLLUPです。

画面にコースを作成しているときにROLLUPキーを押していると，マシン語の作動速度が上がります。別にこれを使う必要はまったくないと思いますが，参考までに書いておきます。

おわりに

マシン語を使用しているので，RUNする前にSAVEを忘れないでください。BUGのでないことを祈っています。

◎参考にしたもの

ベーマガ94年6月号に掲載された吉川忠彦さんの「DRIFT RACER」(MSX2/2+/turboR用)

日高徹さんの「PC-8801シリーズでマシン語ゲームグラフィックス」と「PC-8801シリーズマシン語マスターバイブル」のBASIC主要内部ルーチンのところ。

★やっぱり，自分の文が載っているのを見るとうれしくなりますね！。（石川県七尾市・**白い悪魔16才**）……**【影：みなさんのこういったお言葉がうれしくて，毎日毎日仕事もはりきっちゃいますですよ。Dr.D：その語尾がどうも本心には思えない原因じゃな。】**

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



受験勉強にも役立つ問題作成プログラム

四択(よんたく)クイズの嵐(あらし)

サザンSOFT

言いたい放題

この頃，なぜかクイズにこっていて，友達とクイズをやって教養を身につけてます（遊んでいるともいえる)。そこで，このゲームを作りました。でも，ただのクイズじゃおもしろくない。このゲームにはつぎのような，いろんな特徴があるのです（すっすごい!!)。

①自分で最大50問の問題が作れる。
②その中から自分独自の試験が作れる。
③試験は30人で競い，ランキング付。
④成績表まであり，甘辛い助言がもらえ，つぎの実力アップに役立つ。

といったような，いわばこちらで試験を作り，やらせるといったふうのものです。もちろん自分で作って自分でやっても，いろいろおぼえられるので，さらにお得です。

コレだけは!

このゲームの中には三つの主なシステムがあるのでそれぞれ説明します。

①問題作成

試験にだす問題を作ります。自分で問題を作ってどんどん入れてください。四択の選択を入れたら，答えを聞いてくるので解答番号のテンキーを押してください（テンキー操作は画面の中でわかる。ちなみに〔S〕はSキーではなくスペース・キーです)。

②試験作成

①で作った問題の中から最高30問までの試験を作ります。まず初期準備は画面にそって行なってください。その中の「受験者LV」を0にすれば受験者はみんな，東大LVになるので，一度，やってみてください。あとは画面にそって行なえばいいのですが，最後の問題の配点は必ず，残りの点と同じにしてください。「平均配点」とはこの位の配点にしていけば，ちょうど均等な配分になるということですが，むずかしめの問題や，計算問題の配点は少し高めにするなど，いろいろ考慮してください。

③テスト

②で作った試験です。問題に従って時間内に答えのテンキーを押してください。あとは画面の指示に従ってください。

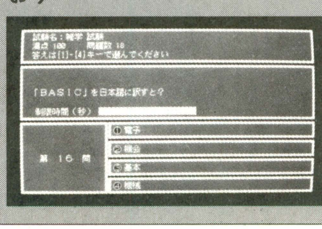
その他もろもろ

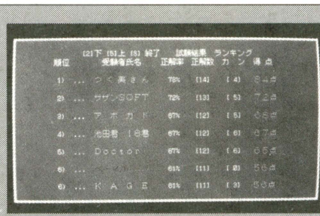
SAVEは勝手にやりますので（ファイル1にセーブされます)，心配ありません。

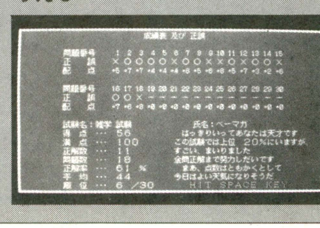
《第1表》変数表

NO$	名前(自)	AN( )	答えの番号
TN	点数(自)	MB	問題番号
S	正解数(自)	LV1	受験者LV
SG( )	正誤	LV2	問題LV
TEN( )	点数(他)	NA$	試験名
SS( )	正解数(他)	CO	出題数
KN( )	カン(他)	MN	何点満点?
N$( )	名前(他)	LE	残り点
N( )	かしこさ(他)	MO	今，第何問目?
JU( )	順位(他)	SI( )	テストでの出題の問題番号 例) SI(3)だったら テストの3問目は問題番号
HE	平均	TI( )	問題時間
MM$( )	文字データ	HI( )	配点
QU$( )	問題		
S1$( )~S4$( )	選択		


▲《写真1》問題や試験を作成してから，テストを行なう


▼《写真2》作成した試験を友達にやってもらおう


▲《写真3》試験が終わると順位，正解率，得点等が表示される


▼《写真4》成績表では先生からコメントがもらえる

★最近ワープロばかり使っていて，2か月ぶりにMSX2を起動した。その結果得た結論。「パソコンは右手人差し指1本打法で十分」(京都府亀岡市・まさりん16才)……【影：ポン・ポン・ポンと。Dr.D：両手で打てんかね。影：ワンキー・ゲームなんですけど。】

あと、受験者の平均は「受験者LV」と「問題LV」で左右します。受験者の名前ですが、今、ベーマガで名をあげている人や、個性のある人物を入れておきました。じつは、データで人物の横の数値は、こちらで勝手にきめた、"頭の良さ"のようなものです。気に入らなかったら、自分の名前を入れて、数値を大きくしてください(できれば10以内)。

プログラムを打ち込むにあたって

まず、「How many files?」では2以上にしてください。そしてプログラムを打ち終えたら、

GOSUB 1140 ⏎

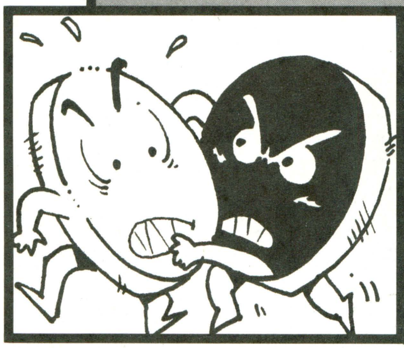
と打ち込んでください。ファイルを作ります。それ以後は普通にRUNすればOK!

★わが高校のパソコン部はなかなかベーマガを買わない。なぜだ？影さ～ん！なんとか言って!!（神奈川県相模原市・底無し原めぐみ 17才）……【影：それはけしからん。みんな私のところへきなさい。説教してやる。つぐ美：影さんじゃたよりないわね。】

四択クイズの嵐のプログラム・リスト

```
10 '────────── PC-9801シリーズ ──────────────────────────────
20 '                    ☆  4拓クイズの嵐
30 '──────────────────────────────── PRODUCED BY サザンSOFT
40 CLEAR:CLS 3:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:WIDTH 80,20:DEFINT A-Z
50 DIM QU$(50),S1$(50),S2$(50),S3$(50),S4$(50),AN(50),SI(30),TI(30),HI(30)
60 DIM MM$(40),SG(30),N$(30),N(30),SS(30),TEN(30),KN(30),JU(30)
70 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):GOSUB 1160:GOTO 130
80 '------------------------- 特殊処理 -------------------------
90 FOR VV=1 TO SS:NEXT:RETURN                              ' 時間待ち
100 FOR WW=1 TO BB:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN               ' ビープ音
110 IF INP(&HE9)=191 THEN RETURN ELSE 110                  ' キー待ち
120 IF AK=0 THEN AK$=" ゼロ":RETURN ELSE AK$=STR$(AK):AK$=AKCNV$(AK$):RETURN
130 '------------------------- データ読み込み --------------------
140 FOR A=2 TO 30:READ N$(A),N(A):NEXT:FOR A=1 TO 4:READ P$(A):NEXT
150 FOR A=1 TO 39:READ MM$(A):NEXT:CLS 3:V=2:GOTO 250
160 LOCATE X1,Y1:PRINT N$ '---- ウインドウ ----------------------
170 X1=X1*8:Y1=Y1*20:X2=X2*8:Y2=Y2*20:FOR A=3 TO 7:LINE(X1-A,Y1-A)-(X2+A,Y2+A),7
,B:NEXT:PAINT(X1+1,Y1+1),9,7:RETURN
180 '------------------------- インキー処理 --------------------
190 Q=0:I0=INP(&HE0):IF I0=253 THEN Q=1 ELSE IF I0=251 THEN Q=2
200 IF I0=247 THEN Q=3 ELSE IF I0=239 THEN Q=4 ELSE IF I0=223 THEN Q=5
210 RETURN
220 V=1:CLS 3'----------------- システム ------------------------
230 V=V+1:BB=150:GOSUB 100:FOR A=1 TO 50:PSET(RND*640,RND*400),RND*6+1:NEXT:SS=5
000:GOSUB 90:CLS:IF INP(&HE9)=191 THEN 280
240 IF V=31 THEN CLS:LOCATE 32,8:PRINT "AND YOU":SS=30000:GOSUB 90:V=2
250 FOR A=1 TO 31:AK=V-1:GOSUB 120:V$="エントリーNO. "+AK$+" ":COLOR RND*6+1
260 IF A=31 THEN COLOR 7 ELSE LOCATE 28,15:PRINT "スペースキー押しつづけて！"
270 LOCATE 61-A,6:PRINT V$:LOCATE A,8:PRINT "  "+N$(V):NEXT:COLOR 7:GOTO 230
280 CLS:PAINT(1,1),5:FOR A=1 TO 3:CIRCLE(450,200),180-A,7,,,,F,2:NEXT
290 COLOR 7:CLS:X1=5:X2=30:Y1=3:Y2=11:N$=" システム":GOSUB 160
300 FOR C=1 TO 3:LOCATE 15,C*2+3:PRINT MM$(C+6):SS=3000:GOSUB 90:NEXT
310 LINE(120,280)-(600,340),12,BF:LOCATE 44,10:PRINT "HAPPY TIME!"
320 LOCATE 20,15:PRINT "4拓クイズの嵐 PRODUCED サザンSOFT"
330 GOSUB 180:IF Q=1 THEN GOTO 420 ELSE IF Q=2 THEN 530 ELSE IF Q=3 THEN 740
340 PSET(RND(1)*640,RND(1)*400),RND(1)*7:GOTO 330
350 '------------------------- 画面構成 -------------------------
360 FOR A=1 TO 4:J$=KMID$(P$(A),2,1):C$=JIS$(J$):PUT(210,183+A*40),KANJI(VAL("&H
"+C$)):NEXT:X1=5:X2=75:Y1=1:Y2=4:GOSUB 170:X1=5:X2=24:Y1=11:Y2=18:GOSUB 170
370 X1=5:X2=75:Y1=5:Y2=10:GOSUB 170:FOR C=1 TO 4:X1=26:X2=75:Y1=C*2+9:Y2=C*2+10:
GOSUB 170:NEXT:RETURN 'メイン
380 LOCATE 3,7:PRINT SPACE$(75):FOR A=1 TO 4:LOCATE 24,A*2+9:PRINT SPACE$(55)
390 NEXT:LOCATE 8,17:PRINT SPACE$(18):RETURN '文字消し
400 LOCATE 7,7:PRINT QU$(MB):LOCATE 29,11:PRINT S1$(MB):LOCATE 29,13
410 PRINT S2$(MB):LOCATE 29,15:PRINT S3$(MB):LOCATE 29,17:PRINT S4$(MB):RETURN
420 '------------------------- 問題作成 -------------------------
430 CLS 3:LOCATE 7,1:PRINT MM$(5):FOR C=1 TO 4:LOCATE 7,C+10:PRINT MM$(C):NEXT
440 LOCATE 7,3:PRINT "問題を打ち込んで下さい（1行）":GOSUB 350:MB=1:GOTO 460
450 GOSUB 180:IF Q=1 AND MB<>1 THEN MB=MB-1:GOTO 460 ELSE IF Q=3 AND MB<>50 THEN
 MB=MB+1:GOTO 460 ELSE IF INP(&HE9)=191 THEN 490 ELSE IF Q=5 THEN 220 ELSE 450
460 GOSUB 380:GOSUB 400:AK=MB:GOSUB 120:LOCATE 7,2:PRINT "問題";AK$;"号 "
470 AK=AN(MB):GOSUB 120:LOCATE 22,2:PRINT "解答番号";AK$;"番 "
480 BB=150:GOSUB 100:SS=500:GOSUB 90:GOTO 450
490 GOSUB 380:LOCATE 7,6:PRINT "↓ここより問題入力":LOCATE 5,7:INPUT QU$(MB)
500 SS=3000:GOSUB 90:LOCATE 27,11:INPUT S1$(MB):LOCATE 27,13:INPUT S2$(MB)
510 LOCATE 27,15:INPUT S3$(MB):LOCATE 27,17:INPUT S4$(MB)
520 LOCATE 8,17:PRINT "答え [1]-[4] ？":GOSUB 180:IF Q>0 AND Q<5 THEN AN(MB)=Q:GOSU
B 1140:BB=1500:GOSUB 100:GOTO 470 ELSE 520
530 '------------------------- 試験作成 -------------------------
540 FOR A=1 TO 30:TI(A)=0:HI(A)=0:SI(A)=0:NEXT
550 CLS 3:X1=18:X2=62:Y1=2:Y2=15:GOSUB 170:LOCATE 35,3:PRINT "初期準備"
560 LOCATE 20,5:INPUT"試験名（全文字8以内）";NA$:LOCATE 20,7
570 INPUT"満点 (1-500)";MN:LOCATE 20,9:INPUT"出題数 (2-30) ";CO
580 LOCATE 20,11:INPUT"受験者ＬＶ (低 1-5 高) ";LV1:LOCATE 20,13
590 INPUT"問 題 ＬＶ (易 1-5 難) ";LV2
600 ON-(MN<1 OR MN>500 OR CO<1 OR CO>30 OR LV1<0 OR LV1>5 OR LV2<1 OR LV2>5)GOTO
 550:BB=300:GOSUB 100:SS=5000:GOSUB 90:LE=MN:MO=1:MB=1:IF LV1=0 THEN LV1=10
610 CLS 3:MB=1:GOSUB 350:LOCATE 7,1:PRINT MM$(6):FOR C=1 TO 3:LOCATE 7,10+C
620 PRINT MM$(C):NEXT:LOCATE 7,3:PRINT "出題する問題を選んでください":GOTO 670
630 AK=MO:GOSUB 120:LOCATE 20,1:PRINT "☆";AK$;"問目 "
640 BB=CO-MO+1:LOCATE 35,1:PRINT MN;"点  残り";LE;"点  あと";BB;"問 "
650 AA=LE/BB:LOCATE 36,2:PRINT "平均配点";AA;"   問題難易度:"STRING$(LV2,"◇")
660 GOSUB 180:IF Q=1 AND MB<>1 THEN MB=MB-1:GOTO 670 ELSE IF Q=3 AND MB<>50 THEN
 MB=MB+1:GOTO 670 ELSE IF INP(&HE9)=191 THEN BB=300:GOSUB 100:GOTO 690 ELSE 660
670 AK=MB:GOSUB 120:LOCATE 10,5:PRINT "問題";AK$;"号  ":GOSUB 380:GOSUB 400:AK=AN
(MB):GOSUB 120:LOCATE 8,17:PRINT "解答番号";AK$;"番  "
680 BB=150:GOSUB 100:SS=500:GOSUB 90:GOTO 630
690 SI(MO)=MB:LOCATE 25,5:INPUT"制限時間 (1-50)秒";TI(MO):ON-(TI(MO)>50)GOTO 690
700 LOCATE 47,5:INPUT"配点";HI(MO):ON-(LE<HI(MO))GOTO 700:LE=LE-HI(MO):MO=MO+1
710 IF MO>CO THEN ON-(LE<>0)GOTO 700:BB=900:GOSUB 100:CLS 3:GOSUB 1140:GOTO 730
720 BB=1000:GOSUB 100:LOCATE 20,5:PRINT SPACE$(55):GOTO 630
730 X1=32:X2=51:Y1=9:Y2=10:N$=" 完成しました [S]":GOSUB 160:GOSUB 110:GOTO 220
740 '------------------------- テスト ---------------------------
750 CLS 3:X1=20:X2=60:Y1=8:Y2=10:N$=" 名前を入れてください":GOSUB 160:MO=1
760 LOCATE 23,9:INPUT"（全文字7以内）";YO$:BB=300:GOSUB 100:CLS 3:GOSUB 350
770 LOCATE 7,1:PRINT "試験名："+NA$:LOCATE 7,2:PRINT "満点";MN;"    問題数";CO
780 LOCATE 7,3:PRINT "答えは[1]-[4]キーで選んでください":LOCATE 8,9
790 PRINT "制限時間（秒）":SS=20000:GOSUB 90:AK=MO:GOSUB 120:BB=200:GOSUB 100
800 LG=TI(MO)+1:LOCATE 9,14:PRINT "第";AK$;" 問":MB=SI(MO):GOSUB 380:GOSUB 400
810 LOCATE 23,9:PRINT STRING$(LG,"■")+SPACE$(51-LG)
820 GOSUB 180:ON-(Q>0 AND Q<5)GOTO 840:ST=VAL(MID$(TIME$,7,2)):IF TT<>ST THEN TT
=ST:LG=LG-1:ON-(LG=-1)GOTO 830:BB=50:GOSUB 100:GOTO 810 ELSE 810
830 LOCATE 25,9:PRINT "残念":BB=500:GOSUB 100:SS=5000:GOSUB 90:Q=5:GOTO 840
840 GOSUB 380:BB=200:GOSUB 100:IF Q=AN(SI(MO)) THEN SG(MO)=1:TN=TN+HI(MO):S=S+1
850 ON-(MO=CO)GOTO 860:MO=MO+1:GOTO 780
860 '------------------------- 採点&結果発表 --------------------
870 CLS 3:FOR I=2 TO 30:FOR J=1 TO CO:IF RND(1)*50>40 THEN SS(I)=SS(I)+1:TEN(I)=
TEN(I)+HI(J):KN(I)=KN(I)+1:GOTO 890
880 IF RND(1)*(LV1*10)+RND(1)*((6-LV2)*10)+RND(1)*40+RND(1)*(N(I)*4)>70 THEN SS(
I)=SS(I)+1:TEN(I)=TEN(I)+HI(J)
890 NEXT:IF RND(1)*100>99 THEN SS(I)=CO:TEN(I)=MN:KN(I)=0:GOTO 910
900 IF RND(1)*50>49 THEN SS(I)=0:TEN(I)=0:KN(I)=0
910 NEXT:N$(1)=YO$:SS(1)=S:TEN(1)=TN:KN(1)=0:X1=1:X2=79:Y1=1:Y2=19
920 FOR I=1 TO 30:FOR J=1 TO 29:IF TEN(J)>=TEN(J+1) THEN 940
930 U=J+1:SWAP TEN(J),TEN(U):SWAP N$(J),N$(U):SWAP SS(J),SS(U):SWAP KN(J),KN(U)
940 NEXT J,I:LOCATE 18,2:PRINT "[2]下 [5]上 [S] 終了    試験結果 ランキング":FOR I=1 T
O 30:IF TEN(I)<>TEN(I-1) THEN JU(I)=I:II=0 ELSE II=II-1:JU(I)=I+II
950 NEXT:FOR A=1 TO 30:HE=HE+TEN(A):NEXT:HE=HE/30:GOSUB 170:LOCATE 11,3
960 PRINT "順位        受験者氏名       正解率  正解数  カ ン  得 点":GOTO 980
970 GOSUB 180:IF Q=5 AND AA>0 THEN AA=AA-1:GOTO 980 ELSE IF Q=2 AND AA<23 THEN A
A=AA+1:GOTO 980 ELSE IF INP(&HE9)=191 THEN 1010 ELSE 970
980 FOR A=1 TO 7:LOCATE 10,A*2+3:PRINT USING" ##)  ...                     ###%
  [##]    [##]";JU(A+AA),SS(A+AA)/CO*100,SS(A+AA),KN(A+AA)
990 IF N$(A+AA)=YO$ THEN COLOR 2:JN=JU(A+AA) ELSE IF JU(A+AA)<=10 THEN COLOR 6
1000 LOCATE 21,A*2+3:PRINT N$(A+AA):COLOR 7:AK=TEN(A+AA):GOSUB 120:COLOR 6:LOCAT
E 60,A*2+3:PRINT AK$+"点    ":COLOR 7:NEXT:BB=100:GOSUB 100:GOTO 970
1010 CLS 3:LOCATE 32,1:PRINT "成績表 及び 正誤":X1=1:X2=79:Y1=1:Y2=19:GOSUB 170
1020 FOR B=0 TO 1:FOR A=1 TO 3:LOCATE 12,A+2+B*4:PRINT MM$(9+A):NEXT A,B
1030 FOR E=0 TO 1:FOR F=0 TO 14:M=E*15+1*F+1:LOCATE 24+F*3,3+E*4:PRINT USING"##"
;M:LOCATE 24+F*3,5+E*4:PRINT USING"**";HI(M):IF SG(M)=1 THEN P$="○":GOTO 1050
1040 IF SG(M)=0 AND CO>=M THEN P$="×" ELSE P$="－"
1050 LOCATE 24+F*3,4+E*4:PRINT P$:NEXT F,E:LOCATE 12,11:PRINT "試験名："+NA$
1060 LOCATE 45,11:PRINT "氏名："+YO$:K(1)=TN:K(2)=MN:K(3)=S:K(4)=CO
1070 K(5)=S/CO*100:K(6)=HE:K(7)=JN:FOR A=1 TO 7:AK=K(A):GOSUB 120
1080 LOCATE 12,A+11:PRINT MM$(A+12)+"  ･･･"+AK$:NEXT:LOCATE 31,16:PRINT "%"
1090 K=(33-JN)/6:AK=JN/30*100:GOSUB 120:LOCATE 42,12:PRINT "はっきりいってあなたは"+M
M$(K+19)+"です":LOCATE 40,13:PRINT "この試験では上位"+AK$+"%にいますが、":LOCATE 40,14:
PRINT MM$(K+24):LOCATE 42,16:PRINT "まあ、点数はともかくとして
1100 K=(RND(1)*30+3)/6:LOCATE 40,17:PRINT MM$(K+29):LOCATE 29,18:PRINT "／30"
1110 K=K(5)/22:IF K=0 THEN LOCATE 40,15:PRINT "ま、まさか1問も．．．" ELSE LOCATE 40
,15:PRINT "全問正解まで"+MM$(K+34)+"です"
1120 COLOR 6:LOCATE 44,18:PRINT "HIT SPACE KEY":GOSUB 110:GOTO 10
1130 '------------------------- データ管理 ----------------------
1140 OPEN "DA" FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,NA$,LV1,LV2,CO,MN:FOR A=1 TO 50:WRITE #
1,QU$(A),S1$(A),S2$(A),S3$(A),S4$(A),AN(A):NEXT
1150 FOR A=1 TO 30:WRITE #1,SI(A),TI(A),HI(A):NEXT:CLOSE:RETURN 'SAVE
1160 OPEN "DA" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,NA$,LV1,LV2,CO,MN:FOR A=1 TO 50:INPUT #1
,QU$(A),S1$(A),S2$(A),S3$(A),S4$(A),AN(A):NEXT
1170 FOR A=1 TO 30:INPUT #1,SI(A),TI(A),HI(A):NEXT:CLOSE:RETURN 'LOAD
1180 '------------------------- データ -------------------------
1190 DATA "サザンSOFT",20,"K A G E",15,"つ ぐ 美 さ ん",15,"Doctor  ",15,"編
  集   長",15,"Bug   太 郎",08,"勉強大好きくん",10
1200 DATA "ホ ラ え も ん",06,"かつお&かすみ",06,"もったんソフト",08,"SACHI-S",08,"ア
 ボ ガ ド",08,"ら り き ち",08,"池田君  18君",10
1210 DATA "マスターソフト",07,"天 虎 無 羅",09,"謎のパ大好きお",09,"SABU  さぶ",07,"セ
ーラームーン",03,"エドモンド本田",04,"サンダーホーク",03
1220 DATA "エ ク ス デ ス",00,"な す び 仙 人",10,"織 田 信 長",03,"ぷ よ ぷ よ",04,"
タン・フールー",05,"アリストテネス",01,"赤 点 太 郎",00
1230 DATA "青のりボンバー",10,"①","②","③","④"
1240 DATA "[1]  前へ","[3]  次へ","[S]  決定","[5]  終了","問題作成","試験作成"
1250 DATA "[1]  問題作成","[2]  試験作成","[3]  テ ス ト","問題番号","正    誤"
1260 DATA "配   点","得 点","満  点","正解数","問題数","正解率","平  均"
1270 DATA "順  位","馬鹿","愚か者","普通","優秀","天才"
1280 DATA "もっと努力して下さい","何をしているんですか","がんばればもっと伸びます","このままを維持し
てください","すごい、まいりました"
1290 DATA "今日はよい天気になりそうだ","この試験、面白かった？","あなたはとても素晴らしいですよ","あ
なたは才能の持ち主だ","あなたは神を信じますか？"
1300 DATA "遠すぎるん","まあ、無理？","努力しだい","あと少し","したん"
```

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



おもわずはまってしまうボードゲーム

ロセオ

飯森 智

内 容

エート，今回は，タイトルからもわかるとおり，オセロに似たパズルゲームとなっております。飽(あ)きないようにいろいろと工夫しましたので，オセロのようなゲームが好きな人はハマれると思います。

ルールのほうですが，多少とっつきにくいところがあるものの，なれれば本当に単純なのでとりあえずやってみてください。

ルール

①まず，どのコマを動かすかをきめます。動かしかたは，つぎの2とおりあります。

㋐①で選んだコマに接している（ナナメも含む）ところに移動する。このときは①のコマはなくならない。

㋑①で選んだコマに接していないところに飛ぶ，このとき，①のコマがなくなってしまいます。

②移動した後，その周囲にある相手のコマが自分のコマとなる。つまり，**第1図**で○のコマを動かす場合，×のところなら○はなくならないが，△に飛ぶ場合は○のコマがなくなってしまうわけです。

また，あるコマを○の位置に移動した場合，×のところにある相手のコマが自分の色のコマに変わるわけです。

△	△	△	△	△
△	×	×	×	△
△	×	○	×	△
△	×	×	×	△
△	△	△	△	△

《第1図》盤面

操作方法

テンキーでカーソルを動かし，リターン・キーで決定，ESCキーでキャンセルです。また，どのコマを動かすかを決定していないときにESCキーを押すとパスすることができます（パスは何回でもできる)。それにもうひとつ，Mキーを押すと，「マッタ」することができます。

はじめかた

とりあえず全部打ってください。そして，はじめてやるときにはGOTO 10000 ↵ とダイレクトで入力するとスコア・ファイルを五つ自動に作成します。2度目以降はふつうにランすればOKです。

タイトルがでたら，モードを選択して，敵のレベルをきめ，ゲーム・スタートです。ルールのとおり，交互にコマをおいていって最後にコマが多かったほうが勝ちとなります。

1人用で，勝った場合，その差に応じてハンデがついて同じレベルの敵と再度対戦となります。そして負けたとき，得点が上位5位以内なら，名前（8文字以内）を記録できます。

敵

ここで，このゲームの一番のウリである，個性的な敵についてまとめておきますと…

レベル1…はっきりいって弱い。ほとんど適当に打ってくるので，はじめてでも楽に勝てるでしょう。何点取れるか挑戦してみてください。

レベル2…かなり防御的なやつで，自分から飛ぼうとはしない。レベル1と比べると，だいぶ強くなったがまだまだ弱いほう。練習用には最適です。

レベル3…攻撃的で，どんどん飛んでくるが，飛びかたが下手なので，何回かやれば勝てるようになるでしょう。

レベル4…どちらかといえば，防御的だが，スキをついて飛んでくる。また，飛びかたもかなりうまい強敵です。

レベル5…攻撃と防御のバランスがよく，バカなことを一切やらない。名実ともに最強の敵。こいつに5割以上の確率で勝てるようになれば，あなたの腕も本物でしょう。

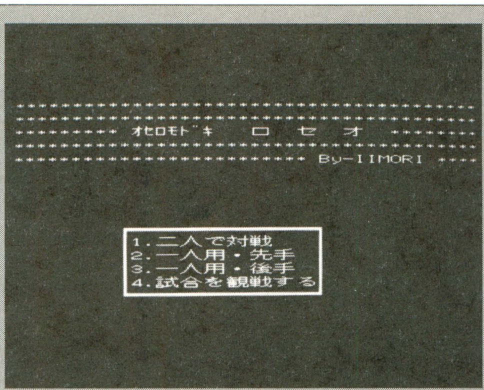
《第1表》変数表

A …………グラフィック
MA ………マップ
Z …………やっている人が。1…人，2…コンピュータ
LV ………敵のレベル
L …………だれの番か。1…青，2…赤
M …………待っているのはだれか。1…青，2…赤（M＝3－L)
K …………青または赤のコマの数
KM ………コマの合計
MM………得点。ハンデは得点÷3
AX, AY ……あるコマからの相対座標

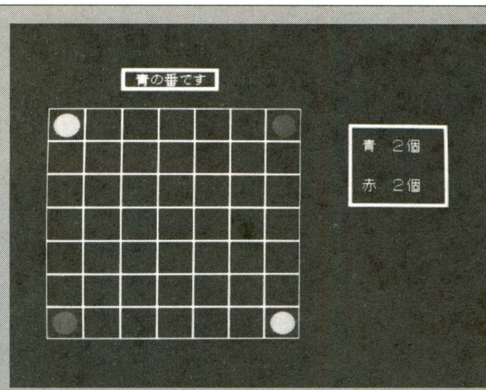
9	10	11	12	13
24	1	2	3	14
23	8	基準	4	15
22	7	6	5	16
21	20	19	18	17

W …………飛んだときにどのコマがかわるかをあらかじめ2進法で記録している敵の思考の高速化
CX, CY ……コマをどこに動かすか
DX, DY……どのコマを動かすか
E …………評価値

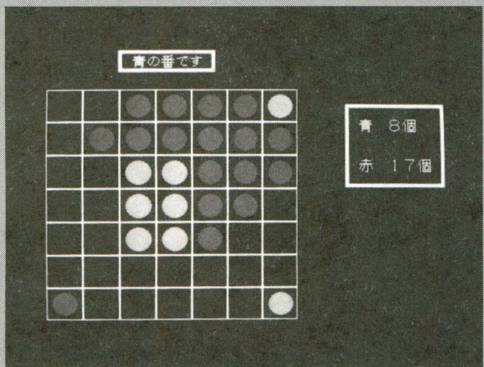
★ハガキの表の「何人で読みますか」という質問を「1人」と答えて，なんだか暗い感じがするのはボクだけでしょうか。(岩手県西磐井郡・**真っ赤な真実16才**)……【**編**：家族と一緒に読むと，家庭が明るくなるでしょう。これ本当。ためしてみて。】



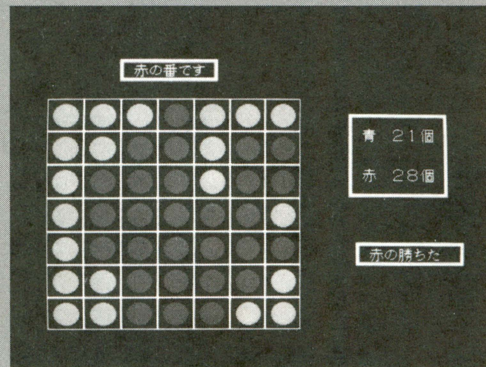
◀《写真1》2P対戦やCOM対戦，試合を観戦したりできる



▶《写真2》動かしたコマに相手のコマが接していれば自分の色にすることができる



◀《写真3》画面の右端には青と赤，それぞれのコマの数が表示されている



▶《写真4》盤面が全部埋まるとゲーム終了。コマの多いほうの勝ちとなる

改造のアドバイス

まず，サウンドボードがない人は，このままでは動かないので，100行，930行のPLAY関係の命令をとってください。また，スピードが遅すぎる（そんなことないと思うけど）という人も，上記の行を変更すると，けっこう速くなると思います。

苦労話

まず，なんといっても，苦労したのが，敵の思考ルーチンです。速くて，かしこくて，短いプログラムをめざしてつくりましたが，なかなかのできだと思います。

とくに，かしこさは「人間的な強さ」を目標に，バカなことをさせないようにするのに骨をおりました。

それから，敵の個性を強くすることにも心がけ，レベルによってまったくちがった戦法で攻めてくるようにしました。

また，思考ルーチン以上に苦労したのが，「バランス」です。例えば敵がどのようなときに飛んで，どのようなときに飛ばないかとか，レベル3は，レベル2に比べてどこをどのように強くするかなどです。10時間以上，シミュレートして，敵の強さをきめたので，敵同士を戦わせた場合，かなりの確率で，レベルの高いほうが勝つはずです。

このゲーム自体は，2時間ほどでできたんですが，敵の思考ルーチンの強化(3回も，大がかりな変更をしたので，そのたびに，ほとんど最初から作るハメになった）や，バランスの調整で数か月かかってしまいましたが，やっと納得のいくものができました。

こまかい話

1. 先手と後手では，ハンデがついてくると，かなり先手のほうが，有利となります。そのかわりといってはなんですが，同点の場合，後手が勝つようになっています。
2. あなた（人間）が，コマをおくところがなくなると，パスするしかありませんが，コンピュータがおくところがなくなると，そこでそのゲームが終わって，コマの多いほうの勝ちとなるので注意してください。
3. 「マッタ」は，キーの入力ミスのときのために，後から加えた機能なので，あまり多用しないでください。
4. レベル3以上の敵は，最後の一手をパスすることがあります。
5. ＊INK1や＊SENなどのサブ・ルーチンは，なかなか使えるので，ぜひ参考にしてください。

ちなみに，ぼくの最高点は，レベル1…117点，レベル2…81点，レベル3…47点，レベル4…47点，レベル5…32点です。

思考ルーチン

では最後に，一番わかりにくい，敵の思考ルーチンについて，おおまかに説明しておきます。

[1]:コマがおかれていないところを探す。

[2]:[1]のコマの回りにある自分と相手のコマの数を調べる(＊SACH)。その中に一つでも自分のコマがあれば，[1]の場所にうてるということなので，[2]で調べた自分と，相手のコマの数からその評価値を計算し，[5]へ。

[3]:[2]で一つも自分のコマがなければ，さらにその回りのコマを調べる(＊SACH2)。その中にも，自分のコマがなければ，[1]の場所に飛べるコマもないということなので[5]へ。

[4]:[1]の場所に飛べるコマ,それぞれについて，その回りの自分と相手のコマの数を調べ(＊SACH3)，それと[2]で求めた数より評価値を求める。

[5]:すべての空白のコマを調べるまで，[1]にもどる。

[6]:評価値の一番高いところにいく。

★　　★

★スーパーソフトインフォメーションのところの新作発売予定に，ぜひ“ビデオCD”のソフト発売日も入れてほしいんです。お願い!!（青森県下北郡・**佐藤つとむ16才**）……【**編**：なぜ我々のたくらみがわかってしまったのだ。ビデオCDのコーナーも近々開始します。】

ロセオのプログラム・リスト

```
100 CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 100:PLAY "@4O5@V105":CLS 3
110 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:DEFINT A-D,F-Z:I=99:J=24
120 DIM A(2500),MA(9,9),AX(J),AY(J),B(I),CX(I),CY(I),DX(I),DY(I),E(I),W(J),N(J)
130 DIM MM(200,7,7) :C(0)=1:C(1)=5:C(2)=7:C(3)=5:C(4)=1
140 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):A$(1)="青":A$(2)="赤"
150 RESTORE 1390:FOR I=1 TO 24:READ AX(I),AY(I):NEXT
160              FOR I=9 TO 24:READ W(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ B$(I):NEXT
170 FOR I=0 TO 2:LINE(I*40,0)-STEP(39,39),7,B:CIRCLE(20+40*I,20),14,I,,,,F:NEXT
180 LINE(120,0)-(159,39),4,BF:LINE(160,0)-(199,39),12,BF
190 FOR I=0 TO 4:GET@(40*I,0)-STEP(39,39),A(500*I):NEXT
200 '----- Title -----
210 CLS 3:WIDTH 40,20:FOR I=0 TO 4:LOCATE 0,I+1:PRINT STRING$(40,"*"):NEXT
220 LOCATE 9,3:PRINT " ｵｾﾛﾓﾄﾞｷ  ロ セ オ ":LOCATE 25,5:PRINT " By-IIMORI "
230 FOR I=0 TO 3:LOCATE 10,11+I:PRINT B$(I):NEXT
240 JX=150:JY=210:JI=270:JJ=100:GOSUB *SEN
250 GOSUB *INK1:A=ASC(I$)-48:IF A<1 OR A>4 THEN 250
260 Z(1)=INT((A+1)/2):Z(2)=2-(A MOD 2)
270 COLOR@(10,10+A)-(30,10+A),2:FOR I=1 TO 2000:NEXT:WIDTH 80,25:CLS 3
280 FOR I=1 TO 2:IF Z(I)=1 THEN 320
290 LOCATE 20,10:PRINT "敵"I"のレベルは(1-5)? ";:GOSUB *INK1:A=ASC(I$)-48
300 IF A<1 OR A>5 THEN 290 ELSE PRINT I$:FOR J=1 TO 1000:NEXT:CLS
310 LV(I)=A:RESTORE 1430:FOR J=1 TO A:READ ZA(I),ZB(I),ZC(I),ZD(I):NEXT
320 NEXT
330 '
340 L=1:M=2:I=1:J=1 :MA(1,1)=1:MA(7,1)=2:MA(1,7)=2:MA(7,7)=1
350 IF MM<0 THEN P=2 ELSE IF MM>0 THEN P=1 ELSE 390
360 FOR O=0 TO ABS(MM) STEP 3
370 X=INT(RND*7)+1:Y=INT(RND*7)+1:IF MA(X,Y)<>0 THEN 370
380 MA(X,Y)=P:NEXT
390 GOSUB *HYOUJI
400 '----- Main -----
410 *MAIN  GOSUB *INK2
420  T=(T+1) MOD 200:FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 7:MM(T,X,Y)=MA(X,Y):NEXT Y,X
430  GOSUB *KAZU:IF KM=49 OR K(L)=0 THEN *ENDIN
440  LOCATE 23,1:PRINT A$(L)"の番です":IF Z(L)=2 THEN *COMP
450  X=I:Y=J:K=2:GOSUB 880 : I$=INKEY$:IF I$="" THEN 450
460  IF I$=CHR$(13) AND MA(I,J)=L THEN 520
470  IF I$=CHR$(27) THEN SWAP L,M:GOTO *MAIN
480  IF I$="M" AND T>2 THEN T=T-2:FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 7:MA(X,Y)=MM(T,X,Y):NE
XT Y,X:GOSUB *HYOUJI
490  I=I-(I$="6")+(I$="4"):J=J-(I$="2")+(I$="8")
500  I=(I+6) MOD 7+1:J=(J+6) MOD 7+1:GOTO 450
510 '
520  K=1:GOSUB 880:GOSUB 630
530  K=2:GOSUB 880 : I$=INKEY$:IF I$="" THEN 530
540  IF I$=CHR$(13) AND MA(X,Y)=0 THEN 590
550  IF I$=CHR$(27) THEN GOSUB 630:PUT@(50+I*40,20+J*40),A(1500):GOTO 450
560  X=X-(I$="6" AND X2>X)+(I$="4" AND X1<X)
570  Y=Y-(I$="2" AND Y2>Y)+(I$="8" AND Y1<Y):GOTO 530
580 '
590  GOSUB 630 :IF ABS(X-I)=2 OR ABS(Y-J)=2 THEN 600 ELSE 610
600  MA(I,J)=0:K(L)=K(L)-1:PUT@(50+I*40,20+J*40),A(0),PSET:GOTO *HIKURI
610                        PUT@(50+I*40,20+J*40),A(1500)  :GOTO *HIKURI
620 '
630  X1=I-2:X2=I+2 :IF X1<1 THEN X1=1 ELSE IF X2>7 THEN X2=7
640  Y1=J-2:Y2=J+2 :IF Y1<1 THEN Y1=1 ELSE IF Y2>7 THEN Y2=7
650  FOR O=X1 TO X2:FOR P=Y1 TO Y2
660  PUT@(50+O*40,20+P*40),A(2000):NEXT P,O:RETURN
670 *COMP
680  EM=.1:Y=0:FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 7 :KK=0 :IF MA(I,J)<>0 THEN 760
690  GOSUB *SACH:IF G=0 THEN 710
700  B(Y)=0:E=K+G^2*ZA(L)/50/(-9*(K=0)+1):GOSUB 850:GOTO 760
710  IF K<EM THEN 760 ELSE GOSUB *SACH2:IF N=0 THEN 760
720  FOR P=9 TO 24:IF N(P)=0 THEN 750
730  II=I+AX(P):JJ=J+AY(P):IF II<1 OR II>7 OR JJ<1 OR JJ>7 THEN 750
740  GOSUB *SACH3:N=P:E=K*1.1-KK^2*EB/200+(BB-2)^3/250-EB/10+(K(L)<5)*2:B(Y)=1:G
OSUB 850
750  NEXT
760  NEXT J,I : IF Y=0 THEN *ENDIN
770  FOR I=1 TO Y-1 :IF E(0)>E(I) THEN 790
780  B(0)=B(I):CX(0)=CX(I):CY(0)=CY(I):DX(0)=DX(I):DY(0)=DY(I):E(0)=E(I)
790  NEXT
800  IF KM=48 AND B(0)=1 AND K(L)>K(M) AND LV(L)>2 THEN X=CX(0):Y=CY(0):GOTO 950
810  FOR I=0 TO 41 :PUT@(50+DX(0)*40,20+DY(0)*40),A(1500):NEXT
820  IF B(0)=1 THEN PUT@(50+DX(0)*40,20+DY(0)*40),A(0),PSET:MA(DX(0),DY(0))=0:K(
L)=K(L)-1
830  X=CX(0):Y=CY(0):GOTO *HIKURI
840 '
850  IF E>EM THEN EM=E
860  CX(Y)=I:CY(Y)=J:DX(Y)=I+AX(N):DY(Y)=J+AY(N):E(Y)=E+ZD(L)*RND/10:Y=Y+1:RETUR
N
870 '
880  FOR O=1 TO K:PUT@(50+X*40,20+Y*40),A(1500):NEXT:RETURN
890 *HIKURI
900  MA(X,Y)=L:PUT@(50+X*40,20+Y*40),A(500*L),PSET:K(L)=K(L)+1
910  FOR O=1 TO 8:X1=X+AX(O):Y1=Y+AY(O):IF MA(X1,Y1)<>M THEN 940
920  MA(X1,Y1)=L:PUT@(X1*40+50,Y1*40+20),A(L*500),PSET
930  K(L)=K(L)+1:K(M)=K(M)-1:GOSUB *KAZU:PLAY "C64E32"
940  NEXT
950  SWAP L,M:I=X:J=Y:GOTO *MAIN
960 *HYOUJI
970  K(1)=0:K(2)=0 : FOR O=1 TO 7:FOR P=1 TO 7 : A=MA(O,P)
980  PUT@(50+O*40,20+P*40),A(A*500),PSET:K(A)=K(A)+1:NEXT P,O
990  JX=424:JY=78:JI=110:JJ=100:GOSUB *SEN : GOSUB *KAZU
1000 JX=168:JY=9 :JI=108:JJ=28 :GOSUB *SEN : GOSUB *INK2 : RETURN
1010 *SACH  K=0:N=0:G=0
1020  FOR O=1 TO 8:A=MA(I+AX(O),J+AY(O)):IF A=0 THEN 1040
1030  IF A=L THEN N=O:G=G+1 ELSE K=K+1:BX(K)=I+AX(O):BY(K)=I+AY(O)
1040  NEXT:RETURN
1050 *SACH2 H=0:N=0
1060  FOR O=9 TO 24:AX=I+AX(O):AY=J+AY(O):IF AX<1 OR AY<1 THEN 1080
1070  A=MA(AX,AY):IF A=L THEN N(O)=1:N=1 ELSE N(O)=0
1080  NEXT:RETURN
1090 *SACH3 KK=0:BB=0:EB=ZB(L)
1100  FOR O=1 TO 8:A=MA(II+AX(O),JJ+AY(O)):IF A=0 THEN 1120
1110  IF A=M AND (W(P) AND 2^(O-1))=0 THEN BB=BB+1:EB=ZC(L) ELSE KK=KK+1
1120  NEXT:RETURN
1130 '----- Ending -----
1140 *ENDIN IF K(1)>K(2) THEN L=1 ELSE L=2
1150  JX=432:JY=233:JI=120:JJ=28:GOSUB *SEN:LOCATE 56,15:PRINT A$(L)"の勝ちだ"
1160  GOSUB *INK1:CLS 3:ERASE MA:DIM MA(9,9):T=0
1170  IF Z(L)=1 OR Z(3-L)=2 THEN MM=MM+(K(2)-K(1)):GOTO 340
1180  A=ABS(MM):JX=144:JY=153:JI=264:JJ=28:GOSUB *SEN
1190  LOCATE 20,10:PRINT "あなたの得点は、";AKCNV$(STR$(A))"点です":GOSUB *INK1
1200 '
1210  OPEN"SCORE"+STR$(LV(L)) FOR INPUT AS #1
1220  FOR I=1 TO 5:INPUT #1,TE(I),NA$(I):NEXT:CLOSE:N=1
1230  IF A<TE(N) THEN IF N<5 THEN N=N+1:GOTO 1230 ELSE N=0:GOTO 1260
1240  FOR I=5 TO N STEP -1:TE(I+1)=TE(I):NA$(I+1)=NA$(I):NEXT:TE(N)=A
1250  LOCATE 24,12:INPUT "INPUT YOUR NAME";A$:NA$(N)=LEFT$(A$+"        ",8)
1260  OPEN"SCORE"+STR$(LV(L)) FOR OUTPUT AS #1
1270  FOR I=1 TO 5:WRITE #1,TE(I),NA$(I):NEXT:CLOSE
1280  CLS 3:LOCATE 29,4:PRINT "レベル";AKCNV$(STR$(LV(L)))
1290  JX=124:JY=100:JI=306:JJ=165:GOSUB *SEN:FOR I=1 TO 5
1300  LOCATE 16,5+2*I:PRINT AKCNV$(STR$(I)+"位  "+NA$(I)+STR$(TE(I))+"点"):NEXT
1310  COLOR@(18,5+2*N)-(51,5+2*N),2:GOSUB *INK1:RUN
1320 *KAZU
1330  FOR Z=1 TO 2:LOCATE 55,3+Z*3:PRINT A$(Z);AKCNV$(STR$(K(Z)))"個  "
1340  NEXT : KM=K(1)+K(2) : RETURN
1350 *SEN FOR Z=0 TO 4:LINE(JX+Z,JY+Z)-STEP(JI-Z*2,JJ-Z*2),C(Z),B:NEXT:RETURN
1360 *INK1 I$=INKEY$:IF I$=""  THEN 1360 ELSE RETURN
1370 *INK2 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1370 ELSE RETURN
1380 '
1390 DATA -1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0      ,-2,-2,-1,-2,0,-2
1400 DATA 1,-2,2,-2,2,-1,2,0,2,1,2,2,1,2,0,2,-1,2,-2,2,-2,1,-2,0,-2,-1
1410 DATA 16,48,112,96,64,192,193,129,1,3,7,6,4,12,28,24
1420 DATA"1.二人で対戦","2.一人用・先手","3.一人用・後手","4.試合を観戦する"
1430 DATA 0,25,25,999, 12,99,99,8, 1,2,3,20, 6,8,22,5, 5,6,12,1
10000 FOR L=1 TO 5:OPEN"SCORE"+STR$(L) FOR OUTPUT AS #1:TE=INT(40^((10-L)/10))
10010 FOR J=1 TO 5:NA$="IIMORI  ":WRITE #1,TE,NA$:TE=INT(TE*.8):NEXT
10020 CLOSE:NEXT:RUN
```

★思えば1年前…OFに初掲載!!まさかこんなにのめりこむとは…P.Nも変えて、心機一転のボクです。(福井市・月影影之進16才)……
【影：あー、なんだキミか。おぼえてる、おぼえてる。どうしても載せてくれってダダこねてたキミね。これからもよろしく。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC（88））用

※DOS-BASICも可



おなじみのキャラがくり広げるパズルゲーム

MASYU（マッシュ） &（アンド） MUSYU（ムッシュ） 食（た）べるぞ～の巻（まき）

雅司君

ストーリー

マッシュというアメが大好物のおなかをすかせた変な生き物がいました。ある日，マッシュはたくさんアメのある部屋を見つけました（こればっかり…）。

内　容

一部アクションのパズルゲームです。全７面で難易度８ぐらいかな。

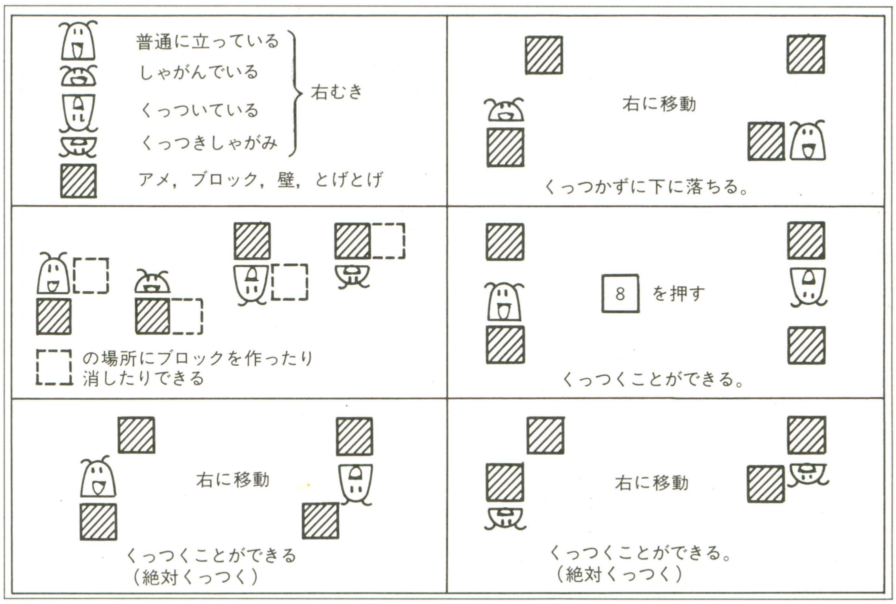
遊びかた

タイトル画面がでたら，ラウンドを聞いてきます。数字を入力してリターン・キーのマッシュをうまく動かして，ブロックを作ったり消したりして，すべてのアメを食べてください。アメは横からしか食べることができず，上に乗ったり，下にくっついたりできます。

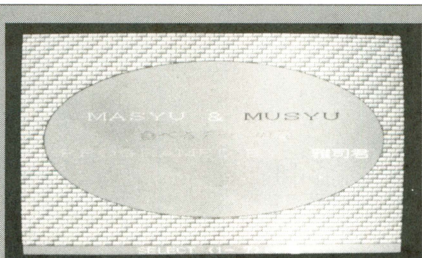
マッシュがムッシュとぶつかったり，とげとげを踏んだり，とげとげにくっついたりしたらミスになります。また，ゲーム・オーバーはないので，じっくり悩んでください。

操作方法

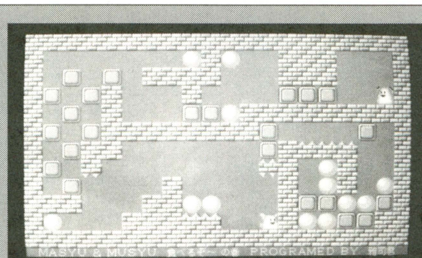
マッシュは4 6で左右に移動し，ブロック１段分の段差ならよじのぼり？ができます。2でしゃがむことができます。真上に天井（アメ，ブロック，壁，とげとげ）があるとき8で天井にくっつくことができます。このとき，もう一度8を



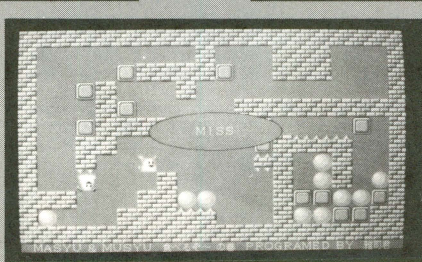
《第１図》マッシュのいろんな動き



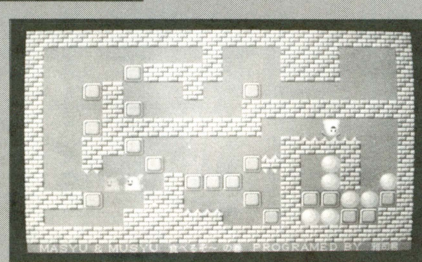
◀《写真１》これがタイトル画面。ここでは面を選ぶことができる



◀《写真２》ブロックを作ったり消したりしてすべてのアメを食べればクリア



◀《写真３》とげをさわったり，ムッシュにぶつかったりするとミス



◀《写真４》天井にくっついて歩けばとげにささる心配もない

PC-9801シリーズ

★おや，若旦那。今後のお道楽はOFですか？（滋賀県大津市・セーラージュピターＳ24才）……【影：おや，おや，私に用心棒の依頼とな。だれじゃ，その目の高い依頼人は。よし，安くしておこう…。つぐ美：影さんたら仕事中にまた夢見てるらしいわ。影：ムニャ。】

押すと天井にくっついたまましゃがむ？ことができます。

Zでブロックを作ることができ，Xでブロックを消すことができます。これらを使ったいろいろな移動があるので**第1図**を見てください。Gで面のはじめから，Eでタイトル画面にもどります。

入力方法

プログラムを普通に打ち込んで，RUNするだけでOK。

プログラムについて

BASICで見やすいプログラムにしたつもりです。それから今回は面データにチェックサムをつけてみました。

これは僕がベーマガのパズルゲームを作ったとき「この面クリアできないぞ!!もしかしてデータの入力ミスでは…」ということがよくあったためつけてみました。

タイトルでラウンドを選んだとき“MISS”と表示されたらまちがっているのでなおしてください。

苦労した点

むずかしい面を作ること，面データの圧縮，マッシュのたくさんの動きを作ること。

最後に

マッシュがムッシュをすりぬける状態というのがあるのでさがしてみてください。

スピードがあわない人は変数WWをいじってください。

今回のエンディングはいつもより凝っているのでぜひ見てください。このゲーム，あせったらだめです。おちついてやりましょう。弟も友人もパズルゲームが苦手なので，あまりテストプレイをしてくれなかった…。残念。おもしろいのに…。

毎回思うのが「何人遊んでくれるかな～」ということです。このゲームは何人…。

それじゃあバイバイ。

《第1表》変数表

Q%( )	グラフィック	Y1	2か8を押したか
W(,)	仮想画面	B1	XかZを押したか
M$( )	面データ保存用	J	下に落ちるか
Z( ), V$	面データ展開用	DD	下の地形
DT( ), DA	チェックサム用	UU	上の地形
PX, PY, PZ	グラフィック座標	BB	ムッシュとぶつかったか
X, Y	マッシュの座標	TX, TY	ムッシュの座標
H	くっついているか	SX, SY	ムッシュの進行方向
S	しゃがんでいるか	TXX, TYY	ムッシュの一つ前の状態
M	マッシュの向き	AM	アメの数
XX, YY, HH, SS, MM	マッシュの一つ前の状態	RR	全ラウンド数
		R	ラウンド
K0, K1	INP用	WW	ウエイト
X1	4か6を押したか	その他	雑用

MASYU & MUSYU 食べるぞ～の巻のプログラム・リスト

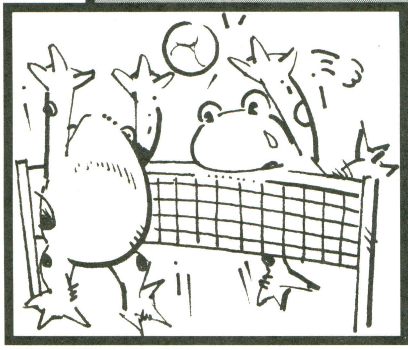
```
1       'SAVE "MASYU.T"
5 KEY 9,"LIST"+CHR$(13):KEY 7,"CLS 3:LIST"+CHR$(13):KEY 2,"CLS 3"+CHR$(13)
10 '
20 '                 MASYU  &  MUSYU
30 '                    食べるぞ～    の巻
40 '
50 '              PROGRAMED  BY    雅司君
60 '
70 '
80 '=============  初期設定  =============
90  COLOR 7,,,,2:SCREEN 3,2:CLEAR:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
100 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)+MID$(TIME$,4,2)):WW=500:RR=7
110 FOR A=0 TO 15:READ A$:COLOR=(A,VAL("&h"+A$)):NEXT:PRINT"少し待ってね"
120 DIM Q%(8500),W(20,12),M$(RR):FOR A=0 TO 20:FOR B=0 TO 12:W(A,B)=3:NEXT B,A
130 V$="0123456789ABCDEFGHJKLMNPQRSTUVWXYZaefghijmnty@~^¥"
140 RESTORE 1320:FOR A=1 TO RR:READ A$,B$,DT(A):M$(A)=A$+B$:NEXT:RESTORE 1090
150 '
160 '=============  キャラ作成  =============
170 FOR A=0 TO 3:CIRCLE(48-A*2.8,16-A*2.8),15-A*4.5,4-A,,,,F:NEXT
180 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 15:READ A$:FOR C=0 TO 15:D=VAL("&H"+MID$(A$,C+1,1))
190 LINE(A*32+C*2+64,B*2)-STEP(1,1),D,BF:NEXT C,B,A
200 GET(96,0)-(128,31),Q%:FOR A=4 TO 6:PUT(A*32,0),Q%,PSET:NEXT:E=11:F=10
210 FOR A= 8 TO 15:READ A$:FOR B=0 TO 15:C=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))
220 FOR D= 4 TO  6:ON D- 3 GOSUB 300,280,280:ON-(D=6)GOSUB 300:NEXT D,B,A
230 FOR A= 0 TO 15:READ A$:FOR B=0 TO 15:C=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))
240 FOR D= 7 TO 14:ON D- 6 GOSUB 280,290,300,310,280,290,300,310:NEXT D,B,A
250 FOR A= 0 TO 15:READ A$:FOR B=0 TO 15:C=VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1))
260 FOR D=15 TO 16:ON D-14 GOSUB 280,290:NEXT D,B,A
270 FOR A= 0 TO 16:GET(A*32,0)-STEP(31,31),Q%(A*500):NEXT:CLS 3:GOTO 330
280 LINE(    B*2+D*32   ,    A*2+(D<E)*A-16*(D<E))-STEP(1,-(D>F)),C,BF:RETURN'正右
290 LINE(31-B*2+D*32-1,    A*2+(D<E)*A-16*(D<E))-STEP(1,-(D>F)),C,BF:RETURN'正左
300 LINE(    B*2+D*32   ,30-A*2-(D<E)*A+15*(D<E))-STEP(1,-(D>F)),C,BF:RETURN'逆右
310 LINE(31-B*2+D*32-1,30-A*2-(D<E)*A+15*(D<E))-STEP(1,-(D>F)),C,BF:RETURN'逆左
320 '
330 '=============  タイトル画面？  =============
340 SCREEN ,0:FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 12:PX=A:PY=B:PZ=3:GOSUB 1030:NEXT B,A
350 CIRCLE(320,192),280,7,,,.5,F,15:CLS:WIDTH 40,25:LINE(0,384)-(639,399),15,BF
360 RESTORE 1470:FOR A=0 TO 6:READ B,C,D,E,F$:LOCATE B,C:COLOR D:PRINT F$:NEXT
370 WHILE INKEY$<>"":WEND:RR$=STR$(RR):LOCATE 12,25:PRINT"SELECT (1-"+RR$+"):";
380 INPUT R$:R=VAL(R$):CLS:WIDTH 80,25:ON-(R<1 OR R>RR)GOTO 350:GOSUB 970
390 '
400 '=============  面データ展開  =============
410 CLS:DA=0:FOR A=1 TO 5:Z(A)=VAL(MID$(M$(R),A*2-1,2)):DA=DA+Z(A):NEXT
420 FOR A=2 TO 19:FOR B=1 TO 5:C=INSTR(V$,MID$(M$(R),A*5+B,1))-1:W(A,B*2)=C¥7
430 W(A,B*2+1)=C MOD 7:DA=DA+C:NEXT B,A:IF DT(R)<>DA THEN GOSUB 910
440 X=Z(1):Y=Z(2):TX=Z(3):TY=Z(4):AM=Z(5):H=0:S=0:M=1:SX=0:SY=0
450 '
460 '=============  基本画面  =============
470 FOR A=2 TO 19:FOR B=2 TO 11:PX=A:PY=B:PZ=W(A,B):GOSUB 1030:NEXT B,A
480 GOSUB 680:PX=X:PY=Y:PZ=12+H*2:GOSUB 1030:PX=TX:PY=TY:PZ=15:GOSUB 1030
490 RESTORE 1470:FOR A=0 TO 6:READ B,C,D,E,F$:LOCATE E,25:PRINT F$;:NEXT
```


★日本ゲーム・ミュージック大賞も，もう10回目なんですね～。(岡山県邑久郡・**安本真浩18才**)……【**編**：月日のたつのは早いもの。ちなみに今年の12月号が，ベーマガ創刊150号なんです。150号記念にふさわしい企画をみなさんから募集でもしますか。】

```
500 '
510 '════════════ メイン ══════════════════════
520 K0=INP(&HE0) AND INP(&HE1):K1=INP(&HE2) AND INP(&HE5):ON-(K1=127)GOSUB 910
530 XX=X:YY=Y:HH=H:SS=S:MM=M:IF K1=223 THEN GOSUB 970:GOTO 320
540 X1=(K0=239)-(K0=191):Y1=(K0=254)-(K0=251):B1=(K1=251)-(K1=254)
550 ON-(X1<>0)GOSUB 620:ON-(Y1<>0)GOSUB 710:ON-(B1<>0)GOSUB 760
560 J=-(W(X,Y+1)=0 AND H=0):Y=Y+J:IF J=1 THEN S=0
570 IF XX=X AND YY=Y AND HH=H AND SS=S AND MM=M THEN 590
580 PX=XX:PY=YY:PZ=0:GOSUB 1030:PX=X:PY=Y:PZ=11+M+H*2-S*4:GOSUB 1030
590 ON-(AM=0)GOTO 940:GOSUB 880:MT=MT+1:ON-(MT=5)GOSUB 810:GOSUB 600:GOTO 510
600 '──────────── ウエイト
610 FOR W=0 TO WW:NEXT:RETURN
620 '──────────── マッシュ移動
630 IF M=-(X1=1) THEN M=-(X1=-1):RETURN
640 IF W(X+X1,Y)<2 THEN X=X+X1:GOSUB 690:GOTO 660
650 IF W(X,Y-1)<>0 OR W(X+X1,Y-1)>1 OR S+J<>0 THEN RETURN ELSE Y=Y-1:X=X+X1
660 IF W(X,Y-1)=0 AND W(X,Y-2)<>0 AND H=1 AND S=1 THEN Y=Y-1
670 IF W(X,Y-1)=0 AND                 H=1         THEN H=0:S=0
680 IF W(X,Y+1)=0 AND W(X,Y-1)<>0 AND H=0 AND S=0 THEN H=1:S=0
690 IF W(X,Y)=1 THEN BEEP 1:FOR W=0 TO WW:NEXT:BEEP 0 ELSE RETURN
700 PX=X:PY=Y:PZ=0:GOSUB 1030:W(X,Y)=0:AM=AM-1:RETURN
710 '──────────── マッシュいろいろ
720 IF H=1 AND S=0 AND Y1= 1                 THEN H=0      :RETURN'はずれる
730 IF H=0 AND S=0 AND Y1=-1 AND W(X,Y-1)<>0 THEN H=1      :RETURN'くっつく
740 IF H=0 AND S=0 AND Y1=-1 AND W(X,Y-2)<>0 THEN H=1:Y=Y-1:RETURN'くっつく
750 S=-((H=1)<>(Y1=1)):RETURN                               '立つ・しゃがむ
760 '──────────── ブロックを作る・消す
770 IF W(X-M*2+1,   Y-(S=1)+2*(H=1 AND S=1))<> -(B1= 1)*2       THEN RETURN
780    W(X-M*2+1,   Y-(S=1)+2*(H=1 AND S=1))=  -(B1=-1)*2
790   PX=X-M*2+1:PY=Y-(S=1)+2*(H=1 AND S=1):PZ=-(B1=-1)*2:GOSUB 1030:RETURN
800 '
810 '════════════ ムッシュ移動 ════════════════
820 TXX=TX:TYY=TY:W(TX,TY)=0:MT=0:IF RND>.5 THEN 840
830 IF W(TX-SX*2+1,TY)<>0 THEN SX=(SX=1)+1:GOTO 860 ELSE TX=TX-SX*2+1:GOTO 850
840 IF W(TX,TY-SY*2+1)<>0 THEN SY=(SY=1)+1:GOTO 860 ELSE TY=TY-SY*2+1:GOTO 850
850 PX=TXX:PY=TYY:PZ=    0:GOSUB 1030
860 PX=TX :PY=TY :PZ=15+SX:GOSUB 1030:GOSUB 880:RETURN
870 '
880 '════════════ チェック・ミス ══════════════
890 DD=-W(X,Y+1)*(H=0):UU=-W(X,Y-1)*(H=1):BB=-(X<>TX OR Y<>TY)
900 IF BB=1 AND DD<>4 AND DD<>6 AND UU<5 THEN RETURN
910 CIRCLE(320,184),110,7,,,.3,F,15:LOCATE 35,11:PRINT" MISS "
920 FOR W=0 TO WW*5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 970:RETURN 400
930 '
940 '════════════ クリア・エンディング ════════
950  CIRCLE(320,184),110,7,,,.4,F,15:LOCATE 35,11:PRINT"CLEAR"
960  FOR W=0 TO WW*40:NEXT:R=R+1:CLS:ON-(R=RR+1)GOTO 980:GOSUB 970:GOTO 400
970  FOR A=0 TO 15:FOR B=2 TO 21:C=A+B*16:LINE(32,C)-(607,C),0:NEXT B,A:RETURN
980  FOR A=15 TO 0 STEP -1:FOR B=0 TO 13:CIRCLE(320,200),B*30,A,,,,F:NEXT B,A
990  RESTORE 1500:FOR A=5 TO 7:READ A$:FOR B=2 TO A*4:LOCATE 20,A*2:COLOR A
1000 PRINT KMID$(A$,1,B):FOR W=0 TO WW:PSET(RND*640,RND*400),RND*15
1010 NEXT W,B,A:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:CLS 3:WHILE INKEY$<>"":WEND:END
1020 '
1030 '════════════ キャラ表示 ══════════════════
1040 PUT(PX*32-32,PY*32-32),Q%(PZ*500),PSET:RETURN
1050 '
1060 '════════════ データ ══════════════════════
1070 DATA 35F,FFF,EDF,CAF,98F,97D,77A,0F0,7A7,9F8,CFA,EFD,C77,F9A,FBD,23F
1080 '──────────── ブロック
1090 DATA 0066666666666600,0611111111111160,6116666666666556,6166333333336656
1100 DATA 6163344444445656,6163444444445656,6163444444445656,6163444444445656
1110 DATA 6163444444445656,6163444444445656,6163444444445656,6163444444455656
1120 DATA 6166555555556656,6156666666666556,0655555555555560,0066666666666600
1130 '──────────── 壁
1140 DATA 1BBBBBB812222226,BBAAAAA822333336,B999999824444446,8888888866666666
1150 DATA BBB8122222261BBB,AAA822333336BBAA,999824444446B999,8888666666668888
1160 DATA 122222261BBBBBB8,22333336BBAAAAA8,24444446B9999998,6666666688888888
1170 DATA 22261BBBBBB81222,3336BBAAAAA82233,4446B99999982444,6666888888886666
1180 '──────────── とげとげ
1190 DATA CCCCCCCCCCCCCCCC,D1EDDDC0D1EDDDC0,0D1EDC000D1EDC00,0D1EDC000D1EDC00
1200 DATA 00D1C00000D1C000,00D1C00000D1C000,000E0000000E0000,000E0000000E0000
1210 '──────────── マッシュ
1220 DATA 0007005555500700,0073053333350370,0730533222335030,0300532212235000
1230 DATA 0305332171273500,0005322171173500,0005321111123500,0053321177773350
1240 DATA 0053221117722350,0053211111112350,0053211111112350,0533211111112335
1250 DATA 0532211111112235,0533222222222335,0553333333333355,0005555555555500
1260 '──────────── ムッシュ
1270 DATA 5555000000000055,5333500000000535,5323355555555335,0533353333335350
1280 DATA 0053533222233500,0053532211223500,0005332117127350,0005322117117350
1290 DATA 0005321111112350,0555321117777335,5353321111772235,5353221111111235
1300 DATA 5353211111111235,0553222222222235,0053333333333335,0005555555555550
1310 '──────────── 面
1320 DATA 19040808130EEEN2222M0EHe02QQ0000M0330M0Q30M3QAPM0BQ2M0B      '┐
1330 DATA             71M0003M0003Gn0QH3QQQH40FQH48F034Q903E090301H,0928'┘1面
1340 DATA 191103111700X7413B00130303B0307QQQ0004000GH0B4Q3740A4QH      '┐
1350 DATA             94034Q57000HM700UH000E0QB0EM2Q0UU0000H40CA7A0,0738'┘2面
1360 DATA 19060209250OU0N0EN0M1U0n03Q7M010UM4771n0031U0QM48tC03D7      '┐
1370 DATA             EH300PU570f13QB1332Q04003070504QS1M003209G3AB,0926'┘3面
1380 DATA 19050602361lU007780N117n2QS70414710007Q0407B0Af7GM03Be0      '┐
1390 DATA             70HQ0S03A070HF0Ey0e42fgM3A11f4f0nWN2EN0077e3B,1066'┘4面
1400 DATA 191007083287W04FB000e041Ne0A37733G00UB3Q114073JQ0057X04      '┐
1410 DATA             074F0PB03N267WHf5700N8H0BMUZ0BM0Q1XE02P3D8Ve3,1021'┘5面
1420 DATA 1909110626f1004e0V14S00XQe0VU4e0VV4e70U4f04M4QQ004e784Q      '┐
1430 DATA             e710Xf0Z74Q0X74fU40Xe2EU4e2E74e9n64eFH14fC974,1424'┘6面
1440 DATA 1902130719007nB3eEU03771U24Q00774445044 3Q4060070XeG0UL0     '┐
1450 DATA             50t4H3NXEB047gQe41E47M0Z00U02fQMZ000045H114C7,1025'┘7面
1460 '──────────── 文字
1470 DATA 7,9,5,3,MASYU,19,9,7,14,&,23,9,2,17,MUSYU
1480 DATA 12,11,4,29,食べるぞ～,24,11,6,40,の巻
1490 DATA 4,13,3,46,PROGRAMED BY,30,13,7,71,雅司君
1500 DATA ALL CLEAR,CONGRATULATUONS,雅司君
```


★ベーマガストII大会の結果はどうなったんですか？教えてください。(静岡県志太郡・**太田良豊17才**)……【**影**：じつは，つぐ美ちゃんが乱入してきて，ぶちこわしに…。**つぐ美**：ジロッ！**影**：ウソウソ。バトルオブ・ストIIを見て…。そんなのナイナイ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC((86))用



昇龍拳まである対戦バレーボール

ケロケロバレー

佐藤　哲朗

内　容

“必殺技”ありの対戦専用のバレーボールのゲームです。必殺技を駆使して戦ってください。

ルール

普通のバレーのルールとほぼ同じですが，ボールは2回までで相手のコートに返さなければなりません(3回目を打つとオーバー・タイムスになる）。ラリー・ポイント制で，先に5点を取ったほうが勝ちになります。ちなみにネットはありません。

遊びかた

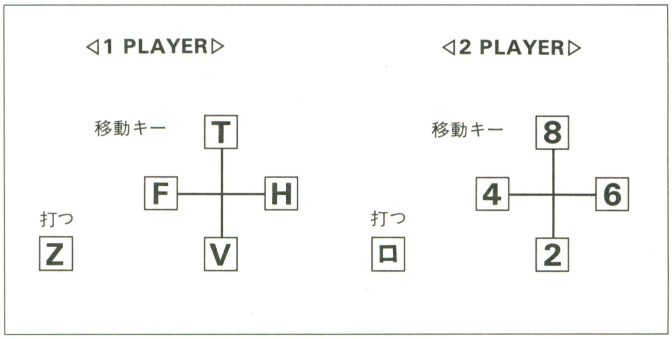
キー操作は**第1図**を見てください。左右で移動，上でジャンプ，下を押しながら打つとすべり込みになります。ボールを打つ方向は，左右で調節します。後ろを押しながら打つとボールは高く上がり(つまりトスになる），前を押しながら打つと低くなります。これは，ジャンプ中でも同様です。

また，ジャンプ中に上を押しながら打つとアタックになり，ボールを下方向に打つことができます。このときも左右で方向を調節できます。

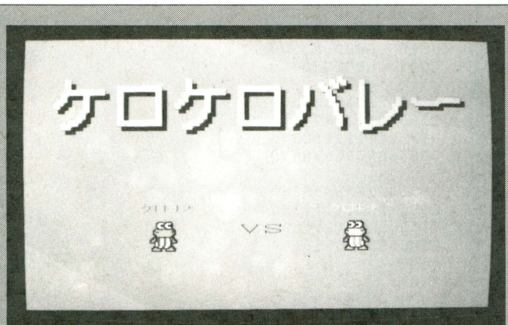
そして，ボールを打つ強さについてですが，これは打つタイミングによってきまります。強いボールを打ちたいときは，早めにボタンを押してください。まあ，いろいろと書きましたが，実際にゲームをやってみればわかるでしょう。

キャラクターについて

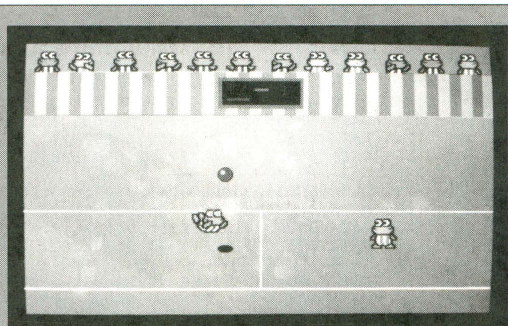
このゲームは3匹のカエルの中から，好きなキャラを選べます。3匹はそれぞれ，速さ，ジャンプ力などがちがい，また，コマンドを入力することによって，必殺技をだすことができます。これについて



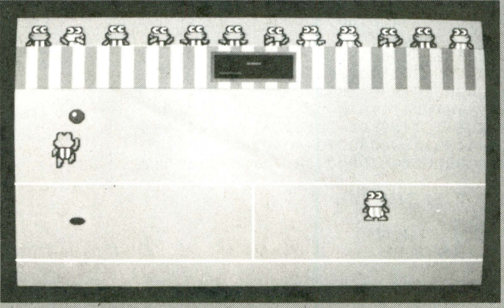
《第1図》操作方法



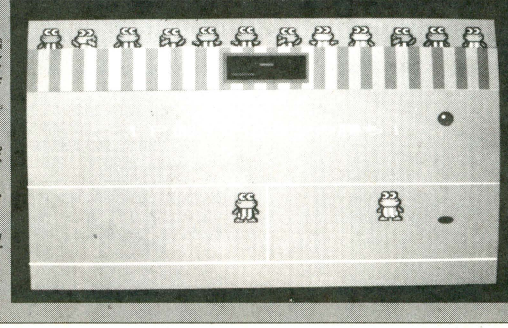
◀《写真1》三つのキャラの中から好きなキャラが選べる。キャラによって出せる必殺技がちがう



◀《写真2》下を押しながら打つと、すべり込みレシーブができる



▶《写真3》ケロヨンの必殺技。ケロケロ昇龍拳で勝負を決めてやる〜



▶《写真4》5ポイント取るとゲームセット。スペース・キーを押すとタイトルに戻る

★電波新聞社は電波少年となにか関係があるのですか？(わかったー，影さんは松村で，つぐ美さんは松本明子なんでしょー)。(栃木県黒磯市・ミハエル・シューマッハ17才)……【影：じゃ行ってきまーす。編：アポとってるんですか？影：当然アポなしよ。】

は，**第2図**を見てください。おすすめは“ケロヨン”です。

プログラムについて

たいしたことはやっていないのですが，いろいろ詰め込んだために，プログラムが少々長くなってしまいました。気合いで入力してください。

オールBASICなので，そのまま打ち込んでもらえばいいのですが，グラフィック・データの中にある“■”の文字は，GRPH＋Lですので，そこだけは注意してください。

最後に

ゲーム調整にはかなりの時間をかけたので，けっこう遊べるゲームに仕上がったと思います。ボールを自在に操れるようになるまで遊んでくれるとうれしいです。それでは。

○**参考にしたもの**

・CAPCOM「ストリートファイター II」

キャラクター名	必殺技	コマンド	内容
ケロヨン	ケロケロ昇龍拳	→ ↓ ↘ ＋ (打つ)	ひきつけてだすと超強力なボールを打つことができる。上昇中は完全無敵！
ケロキチ	ケロケロ旋風脚	↓ ↙ ← ＋ (打つ)	真横に強力な球を打つことができる。いまいち使い勝手が悪いか!?
ケロスケ	ケロケロサマーソルトキック	↓ ↘ → ＋ (打つ)	斜め上方に逆さになってとんでいく。アタックとして使える。

※ここでいう↘とは→と↓の両方を押すことです。他も同様です。

《第2図》キャラクターの特技

《第1表》主な変数表

CH ………………マイキャラのグラフィック・データ
BL ………………ボールのグラフィック・データ
KG ………………影のグラフィック・データ
MX( ), MY( ) マイキャラ座標
MP( ) ………マイキャラ種類(0〜9)
VX( ), VY( )…マイキャラ移動量
FI( ) ……………キャラの状態
　　1…打つ
　　2…すべり込む
　　3…ふっとぶ
　　4…昇龍拳の出はじめ
MV ………………向き　−1　左向き
　　　　　　　　　　1　右向き
TX, TY ………ボール座標
XX, YY ………ボール移動量
SC( ) …………点数
SB ………………サーブ権　0……1P側
　　　　　　　　　　　　1……2P側
CN( ) …………キャラクター 0 ケロヨン
　　ナンバー　　　　　　1 ケロキチ
　　　　　　　　　　　　2 ケロスケ
SP(0〜2) ……スピード
JP(0〜2) ……ジャンプ力
PI(0〜2) ……耐久力
CI( ), C2( )…カウント用

ケロケロバレーのプログラム・リスト

```
100 '
110 '|            ☆  ケロケロバレー  ☆          by Tetsurou   1993.3.7  |
120 '
130 '    -----<  初期設定  1  >-----
140 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR 7,0,0,0,2:WIDTH 40,25
150 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Y:ZZ=3.1415/180
160 FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
170 FOR I=0 TO 9:WA(I)=VAL(MID$("0012304566",I+1,1)):NEXT
180 FOR I=1 TO 6:READ LX(I),LY(I),WX(I),WY(I),SX(I),SY(I):NEXT
190 FOR I=0 TO 2:READ SP(I),JP(I),PI(I),HK$(I),NA$(I):FOR J=0 TO 2:READ CL$(I,J)
:NEXT:NEXT:GOSUB 1320
200 FOR I=0 TO 1:SC(I)=0:F(I)=0:NEXT:GOSUB 1210:SCREEN ,,0,1:GOSUB 1100
210 '    -----<  初期設定  2  >-----
220 IF SB=0 THEN MX(0)=0:MX(1)=460:TX=40 ELSE MX(0)=128:MX(1)=588:TX=579
230 MY(0)=250:MY(1)=250:TY=250:YY=-20:XX=0:FS=0:LC=SB:C2=0
240 FOR I=0 TO 1:BX(I)=MX(I):BY(I)=MY(I):MP(I)=0:BP(I)=0:VX(I)=0:VY(I)=0:F1(I)=0
:F2(I)=0:F3(I)=0:C1(I)=0:C2(I)=0:C3(I)=0:NA(I)=0:HC(I)=0:NEXT
250 GOSUB 1180:GOSUB *B3
260 '    -----<  メインルーチン  >-----
270 GOSUB 300:GOSUB 360
280 IF FS*(C2=0) THEN SC(FS-1)=SC(FS-1)+1:SB=FS-1:GOSUB 1100
290 C2=C2-(FS<>0):ON -(C2>10) GOTO 1140:GOTO 270
300 '    -----<  ボール  移動  >-----
310 YY=YY+2
320 IF TX+XX<0 OR TX+XX>619 THEN GOSUB *B2:XX=-XX:IF FS=0 THEN FS=2-LC
330 IF TY+YY>281 THEN GOSUB *B2:YY=-(YY-2):IF FS=0 THEN FS=2+((TX+10)>=320)
340 IF TY+YY<0 THEN GOSUB *B2:YY=-YY
350 GOSUB *P2:TX=TX+XX:TY=TY+YY:GOSUB *P2:RETURN
360 '    -----<  カエル  移動  >-----
370   FOR I=0 TO 1
380 MU=(I=1)-(I=0):ON I+1 GOSUB *K1,*K2:GOSUB 770
390 ON -(MY(I)+VY(I)=250) GOTO 460
400 IF MP(I)>=8 THEN GOSUB *S5:GOTO 540
410 VY(I)=VY(I)+4
420 IF KB(I)*(F2(I)=0) THEN F1(I)=1:MP(I)=2:C1(I)=0:F2(I)=1
430 IF F1(I) THEN C1(I)=C1(I)+1:GOSUB *S1
440 IF (MP(I)=7)*(VY(I)>0) THEN MP(I)=1
450 GOTO 540
460 IF F1(I) THEN C1(I)=C1(I)+1:ON F1(I) GOSUB *S1,*S2,*S3,*S4:GOTO 540
470 VX(I)=KX(I)*SP(CN(I))
480 IF KX(I) THEN MP(I)=1-MP(I) ELSE MP(I)=0
490 IF KY(I)=-1 THEN VY(I)=-JP(CN(I)):MP(I)=1
500 ON -(KB(I)=0) GOTO 540
510 IF HC(I)=3 THEN ON CN(I)+1 GOSUB *S6,*S7,*S8:GOTO 540
520 IF KY(I)=1 THEN MP(I)=3:VX(I)=14*MU:VY(I)=-12:C1(I)=0:F2(I)=1:GOTO 540
530 F1(I)=1:MP(I)=2:VX(I)=0:C1(I)=0
540 IF (MY(I)+VY(I)>=250)*(VY(I)) THEN GOSUB 610
550 IF MX(0)+VX(0)<0 OR MX(0)+VX(0)>268 THEN VX(0)=0
560 IF MX(1)+VX(1)>588 OR MX(1)+VX(1)<320 THEN VX(1)=0
570 HX=BX(I):HY=BY(I):HP=BP(I):GOSUB *P1:MX(I)=MX(I)+VX(I):MY(I)=MY(I)+VY(I)
580 HX=MX(I):HY=MY(I):HP=MP(I):GOSUB *P1:BX(I)=MX(I):BY(I)=MY(I):BP(I)=MP(I)
590 GOSUB 670
600   NEXT:RETURN
610 '    -----<  着地時の処理  >-----
620 MY(I)=250:VY(I)=0
630 IF MP(I)=3 THEN F1(I)=2:GOTO 660
640 IF MP(I)=5 THEN VX(I)=-6*MU:F1(I)=3:C1(I)=0:GOTO 660
650 MP(I)=0:F1(I)=0:F2(I)=0:F3(I)=0
660 RETURN
670 '    -----<  当たり判定  >-----
680 A=WA(MP(I)):ON -(A=0) GOTO 760:X1=LX(A):Y1=LY(A):IF I THEN X1=51-X1
690 IF (FS=0)*(F3(I)=0)*(ABS((MX(I)+X1)-(TX+10))<=WX(A))*(ABS((MY(I)+Y1)-(TY+10)
)<=WY(A)) THEN 700 ELSE 760
700 GOSUB *B1:F3(I)=1:LC=I:NA(I)=NA(I)+1:NA(1-I)=0:IF NA(I)>=3 THEN FS=2-I
710 IF (SQR(ABS(XX)^2+ABS(YY)^2)>=PI(CN(I))+C1(I)+RND*3)*(MP(I)<>6)*(MP(I)<>7) T
HEN MP(I)=5:VX(I)=-8*MU:VY(I)=-20:F1(I)=0:F2(I)=1:F3(I)=0
720 IF A<>1 THEN XX=SX(A)*MU:YY=SY(A):GOTO 760
730 IF (KY(I)=-1)*(MY(I)<250) THEN ZA=(350-(KX(I)=MU)*20+(KX(I)=-MU)*30)*ZZ:PW=C
1(I)*3+16:GOTO 750
740 ZA=(50+(KX(I)=MU)*15-(KX(I)=-MU)*30)*ZZ:PW=C1(I)*3+18
750 XX=COS(ZA)*PW*MU:YY=-SIN(ZA)*PW
760 RETURN
770 '    -----<  必殺技コマンド判定  >-----
```

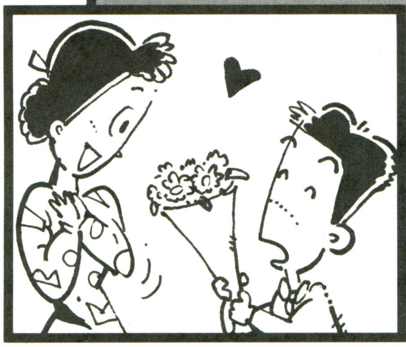
★パソコン・ゲーム攻略のページ数を増やして欲しい。(愛媛県越智郡・高　浩二18才)……【編：パソコンのゲームを中心としたエンターテイメント・ソフトもいいものが増えてきています。もちろん，ベーマガは見逃さず紹介していきますよ。】

★8月号の英雄伝説IIIのレスキューはとても助かりました。(大阪府東大阪市・**長村善行16才**)……【**編**：そうですか。そういってもらえるとってもうれしいです。ベーマガは，みなさんのあらゆる悩みを解消してあげます。**影**：あの一，お金ないんですけど……。】

```
780 IF C3(I) THEN C3(I)=C3(I)-1:IF C3(I)=0 THEN HC(I)=0
790 IF KX(I)*MU+KY(I)*3+4=VAL(MID$(HK$(CN(I)),HC(I)+1,1)) THEN HC(I)=HC(I)+1:C3(
I)=8
800 RETURN
810 '    -----<  各種、技のサブルーチン  >-----
820 *S1:IF C1(I)>6 THEN F1(I)=0:MP(I)=-(MY(I)<250):F3(I)=0
830 RETURN
840 *S2:IF C1(I)>4 THEN F1(I)=0:F2(I)=0:F3(I)=0:MP(I)=0
850 RETURN
860 *S3:IF C1(I)>4 THEN F1(I)=0:F2(I)=0:VX(I)=0:MP(I)=0
870 RETURN
880 *S4:IF C1(I)>1 THEN VX(I)=5*MU:VY(I)=-30:MP(I)=7
890 RETURN
900 *S5:MP(I)=(C1(I) MOD 2)+8:C1(I)=C1(I)+1:IF C1(I)>10 THEN VX(I)=0:MP(I)=1
910 RETURN
920 *S6:MP(I)=6:VX(I)=0:VY(I)=0:F1(I)=4:F2(I)=1:C1(I)=0:RETURN
930 *S7:MP(I)=8:MY(I)=220:VX(I)=16*MU:VY(I)=0:F2(I)=1:C1(I)=0:RETURN
940 *S8:MP(I)=4:VX(I)=14*MU:VY(I)=-20:F2(I)=1:RETURN
950 '    -----<  キー入力  >-----
960 *K1:K2=INP(&HE2):K3=INP(&HE3):K4=INP(&HE4):K5=INP(&HE5)
970 KX(0)=(K2=191)-(K3=254):KY(0)=(K4=239)-(K4=191):KB(0)=-(K5=251)
980 RETURN
990 *K2:K0=INP(&HE0):K1=INP(&HE1):K7=INP(&HE7)
1000 KX(1)=(K0=239 OR K0=235)-(K0=191 OR K0=187)
1010 KY(1)=(K1=254)-(K0=251 OR K0=235 OR K0=187):KB(1)=-(K7=127)
1020 RETURN
1030 '    -----<  キャラ表示  >-----
1040 *P1:PUT(HX,HY),CH(730*HP,I),XOR:RETURN
1050 *P2:PUT(TX,TY),BL,XOR:PUT(TX,291),KG:RETURN
1060 '    -----<  ビープ音  >-----
1070 *B1:FOR J=0 TO 40:BEEP 1:FOR K=0 TO 50-J:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1080 *B2:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1090 *B3:FOR J=0 TO 90:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR J=0 TO 700:NEXT:FOR J=0 TO 1400:BE
EP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1100 '    -----<  スコアボード表示  >-----
1110 COLOR 2:LOCATE 15,4:PRINT AKCNV$(STR$(SC(0))+STR$(SC(1)))
1120 LINE(272,84)-STEP(95,3),1,BF:LINE(272+SB*64,84)-STEP(31,3),6,BF
1130 RETURN
1140 '    -----<  ゲーム終了  >-----
1150 IF SC(FS-1)<5 THEN GOSUB 1180:GOTO 210
1160 COLOR INT(RND*7)+1:LOCATE 6,10:PRINT AKCNV$(STR$(FS));"Ｐ側  ";AKCNV$(NA$(CN
(FS-1)));"の勝ち！"
1170 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1160 ELSE GOSUB 1180:GOTO 200
1180 '
1190 FOR I=0 TO 1:HX=MX(I):HY=MY(I):HP=MP(I):GOSUB *P1:NEXT:GOSUB *P2
1200 RETURN
1210 '    -----<  キャラ  選択  >-----
1220 SCREEN ,0,1,33:CLS:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(191+259*I,280),60,0:NEXT
1230 COLOR 2:LOCATE 18,17:PRINT "ＶＳ"
1240  FOR I=0 TO 1:ON F(I) GOTO 1300
1250 ON I+1 GOSUB *K1,*K2
1260 CN(I)=CN(I)+KX(I):IF CN(I)>2 THEN CN(I)=0 ELSE IF CN(I)<0 THEN CN(I)=2
1270 FOR J=0 TO 2:COLOR=(J+3+I*5,VAL("&H"+CL$(CN(I),J))):NEXT
1280 COLOR CN(I)+4+(CN(I)=1)*2:LOCATE 10+I*16,15:PRINT NA$(CN(I))
1290 IF KB(I) THEN GOSUB *B1:CIRCLE(191+259*I,280),60,4+I*5:F(I)=1:SB=1-I
1300  NEXT:IF F(0)*F(1) THEN FOR W=1 TO 15000:NEXT:CLS:RETURN
1310 FOR W=1 TO 500:NEXT:GOTO 1240
1320 '    -----<  キャラ  作成  >-----
1330 DIM CH(7299,1),BL(127),KG(253)
1340 FOR I=0 TO 9 : IF I=4 THEN RESTORE 1900 ELSE IF I=9 THEN RESTORE 2140
1350 FOR Y=0 TO 25:READ A$:FOR X=0 TO 12
1360 A1$=STR$(ASC(MID$(A$,X+1,1))-65):A2$=RIGHT$("0"+A1$,2)
1370 X1=X:Y1=Y:A=1:IF I=4 THEN Y1=25-Y ELSE IF I=9 THEN X1=12-X:A=-1
1380 FOR J=0 TO 1
1390 C1=VAL(MID$(A2$,J+1,1)):C2=C1:IF (C2>=3)*(C2<=5) THEN C2=C2+5
1400 LINE(X1*4+J*2*A,Y1*2)-STEP(1,1),C1,B
1410 LINE((12-X1)*4-J*2*A+52,Y1*2)-STEP(1,1),C2,B
1420 NEXT:NEXT:NEXT
1430 FOR K=0 TO 1:GET(52*K,0)-STEP(51,51),CH(730*I,K):NEXT:NEXT:CLS 2
1440 CIRCLE(10,10),10,1,,,,F,6:CIRCLE(7,7),2,7,,,,F:GET(0,0)-(20,20),BL
1450 CIRCLE(10,31),10,1,,,.5,F:GET(0,21)-(20,41),KG:CLS 2
1460 '    -----<  背景  作成  >-----
1470 LINE(0,246)-(639,247),7,BF:LINE(319,248)-(320,359),7,BF:LINE(0,360)-(639,36
2),7,BF
1480 FOR J=0 TO 11:I=INT(RND*2):HX=8+J*52:HY=5:HP=INT(RND*3):GOSUB *P1:NEXT
```

```
1490 LINE(0,45)-(639,108),11,BF:FOR I=0 TO 639 STEP 32:LINE(I,45)-STEP(15,63),12
,BF:NEXT
1500 LINE(262,54)-STEP(115,45),14,BF:LINE(267,59)-STEP(105,34),1,BF:LINE(310,70)
-(329,73),14,BF
1510 '    -----<  タイトル  作成  >-----
1520 SCREEN ,2,1,33:CLS 2
1530 FOR I=0 TO 6:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("ケロケロバレー",I+2,1)))),
PSET,1,0:NEXT
1540 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 111
1550 IF POINT(X,Y) THEN FOR I=0 TO 1:LINE(X*5-I*6+40,Y*5-I*6+80)-STEP(8,8),I*14+
1,BF:NEXT
1560 NEXT:NEXT:ROLL 16:FOR I=0 TO 1:HX=165+I*259:HY=260:HP=0:GOSUB *P1:NEXT
1570 RETURN
1580 '    -----<  パレット  データ  >-----
1590 DATA 06F,000,0F0,0FF,F00,F0F,0F0,FFF,777,00A,0A0,FF0,AF0,0F0,888,FF0
1600 '    -----<  技のデータ  >-----
1610 DATA 32,26,30,30, 0,  0     ' NORMAL
1620 DATA 34,34,30,30,10,-20     ' TOBIKOMI
1630 DATA 34,16,40,40,30,  2     ' SAMASO
1640 DATA 38,34,35,35,20,-40     ' SENTEN
1650 DATA 30,20,45,45,12,-25     ' SHO-RYU-
1660 DATA 26,34,35,30,32, -8     ' SENPU-
1670 '    -----<  パラメーター  >-----
1680 DATA 10,25,28,578,ｹﾛﾖﾝ,0F0,F00,FFF
1690 DATA  8,28,38,763,ｹﾛｷﾁ,00F,0FF,FFF
1700 DATA 12,22,32,785,ｹﾛｽｹ,F0F,FF0,0FF
1710 '    -----<  グラフィックデータ  >-----
1720 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAALLBLKAAAA
1730 DATA AAABR■L■ AAAA,AAAB■LR| LAAAA,AAAB■LR| LAAAA,AAABR■L■ AAAA,AAAOLLjLLKAAA
1740 DATA AABOmmmmmLAAA,AABkYmmmkVAAA,AABmmmmmmjAAA,AABOmmmmmLAAA,AAALmmmmjKAAA
1750 DATA AABLLLLLLKAAA,AALjbxbxOLAAA,ABOjbxbxLjKAA,ABmLbxbx'mKAA,ABLPbxbx'LKAA
1760 DATA AAAPbxbx'AAAA,AAAPbvbxLAAAA,AABLPvdtLKAAA,AALmLLLLmLAAA,AAOmmKBmmjAAA
1770 DATA AALLLKBLLLAAA
1780 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAALLBLKAAAA
1790 DATA AAABR■L■ AAAA,AAAB■LR| LAAAA,AAAB■LR| LAAAA,AAABR■L■ AAAA,AAAOLLjLLKAAA
1800 DATA AABOmmmmmLAAA,AABkYmmmkVAAA,AABmmmmmmjAAA,AABOmmmmmLAAA,AAALmmmmjKAAA
1810 DATA ALLLLLLLLLLAA,AOmjbxbxOmjAA,ALOjbxbxLmLAA,AALLbxbx'LKAA,AAAPbxbx'AAAA
1820 DATA AAAPbxbxLLAAA,ABLPdvbtOjAAA,ABmLPv_LmjAAA,ABmmLLLOmjAAA,ABOjKAALmLAAA
1830 DATA AALLAAABLKAAA
1840 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA
1850 DATA AAAAALLBLKAAA,AAAABR■L■ AAA,AAAAB■LR| LAAA,AAAAB■LR| LAAA,AAAABR■L■ AAA
1860 DATA AAAAOLLjLLKAA,AAABOmmmmmLAA,AAABkYmmmkVAA,AAABmLLmmmjLA,AAABLOjmmmLjA
1870 DATA AAABOmjmmjOjA,AAABmmLLLLmLA,AAABmLNdvOjKA,AAABLPvdvLLAA,AAABbxbdvKAAA
1880 DATA AABLNxbx'KAAA,AABmLvbxLAAAA,AABmjNdtLKAAA,AABOmLLLmLAAA,AAALmKBmmjAAA
1890 DATA AAABLKBLLLAAA
1900 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA
1910 DATA AAAAAA■AAAAAA,AAAAHAHAAAAAA,AAAAA■AAAAAAA,AAA■AAAAAAAAA,AAAAABLKLLAAA
1920 DATA AAAAAL■ R■KAA,AABLKR■ ■■KAA,BLLmLR| | ■RKAA,BmLmjL■ R■KAA,BmjmjjLOLLLAA
1930 DATA BmjOLmmmmmjKA,BOmOOWmmmmWKA,AOjLOjLOmmmLK,ALLdLLmOmmjOK,ABNdLmmOmmLmK
1940 DATA AANbOmjLLLOjK,AALvOjLvdtmLA,AABPLLdvdtLKA,AAALxbxbxLAAA,AAABLdvdtKAAA
1950 DATA AAAABLLLLAAAA
1960 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA
1970 DATA AAAAALKAAAAAA,AAAAAOLAAAAAA,AAAAAOjKAAAAA,AAAAAOmKAAAAA,ABLLLOmLAAAAA
1980 DATA AL■LjLmjAALLA,ARL| mjLLLLOjK,ARL| mmLbbLmmL,AL■LmmNxx'Omj,BLLOmmPxxxOmj
1990 DATA L■LmmmPbbdLLj,RL| mmmNbbbKBL,RL| mmmNxxvLKA,L■LjLmPxxxLLA,BLOjVOPvbxOjK
2000 DATA AAOMWOLLb'OmL,AALMWLOjNLmmj,AABMWLmmLLLmj,AAALLOmjKABOj,AAAABmmLAAALL
2010 DATA AAAABLLKAAAAA
2020 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAA,AAAAALLBLKAAA
2030 DATA AAAABOmL■ AAA,AAAABmmR| LAAA,AAAALmmR| LAAA,AAABOmmL■ AAA,AAABmmmjLLKAA
2040 DATA AAABmmmmmmLAA,AAABmmmmkYjAA,AAABOmmmmmjAA,AAAALLLLmmLAA,AAAALvdtLLKAA
2050 DATA AAABPbdv'KBKA,AAALPbxbOjOKA,AABOPbxbOmmKA,AABmPbxbLmjKA,AABLPbxbtLLAA
2060 DATA AAAALLxbxLAAA,AAAALmPbtLAAA,AAABOmPbLjKAA,AAALmjLLOmKAA,AAAOmLABmjKAA
2070 DATA AAALLKABLLAAA
2080 DATA AAAALLBLKAAAA,AAABOjLmLAAAA,AAABmmOmjAAAA,AAABmmmmjAAAA,AAABmmmmjALAA
2090 DATA AAALmmmmjLmKA,AABOmmmmmLmKA,AABmmmmmmjmKA,AABmmmmmmjmKA,AABOmmmmmLmKA
2100 DATA AAALmmmmjOjKA,AAALLLLLLmjAA,AABmNxbxbOLAA,AAOmNxbxbLKAA,AAOjbxbxbKAAA
2110 DATA AAOjbxbx'LAAA,AAOLbxbxLjAAA,AALBNxbxOjAAA,AAABLPbtOjAAA,AAABmLLLmjAAA
2120 DATA AAABmjABmLAAA,AAABmjABjKAAA,AAABmLABLAAAA,AAABmKAAAAAAA,AAABjKAAAAAAA
2130 DATA AAABLAAAAAAAA
2140 DATA AAAAAAAAAAAAA,AAAAALLBKAAAA,AAAABR■R| AAAA,AAABL■LRLAAAA,AAALj■LRLAAAA
2150 DATA AAAOmR■R| AAAA,AABOmLLjLKAAA,AABmmmmmmLAAA,AABmmWmmmjAAA,AABmmmmmmjAAA
2160 DATA AABOmmmmmLAAA,AAALOmmmjKAAA,AABOLLLLLKAAA,AABmjdv'OLAAA,AABmjPvOmjAAA
2170 DATA AABOmPvOmLAAA,AABLLPv'LAAAA,AAAPbdvLLLKAA,AAALbx'OmmjAA,AAABNx'mmmmKA
2180 DATA AAAALLLmmmjKA,AAAAOmjLLLLAA,AAAAOmjAAAAAA,AAAAOmLAAAAAA,AAAAOjKAAAAAA
2190 DATA AAAALLAAAAAAA
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用



倉庫番風のパズルゲームだ!

みつぐ君(くん)

～男が女にみつぐ時～

岡崎　隆

ゲーム内容

男の子を操作して，プレゼント(花束，服，車の順)を女の子のところまで押して持っていくというパズルゲームです。

遊びかた

プログラムを打ちこんでRUNさせると，“PCGを定義しますか”と聞いてくるので，[Y]か[N]を押してください。そのあと，タイトルが表示されます。

[2][4][6][8]で移動，[X]で爆弾をおき，[Z]で爆発します。爆弾についてはあとでのべます。

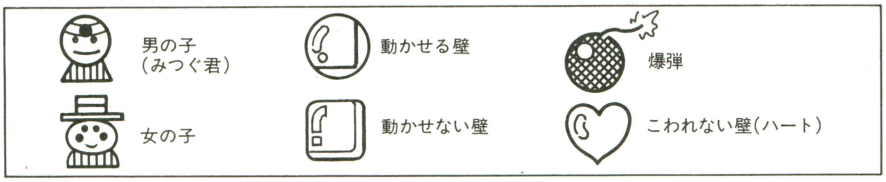
壁やプレゼントは，2個以上押すことや1個でも引くことはできません。以上のことに気をつけて，花束，服，車という順にプレゼントを女の子のところへはこぶとゲームクリアです。

give up!のときは[G]を押してください。

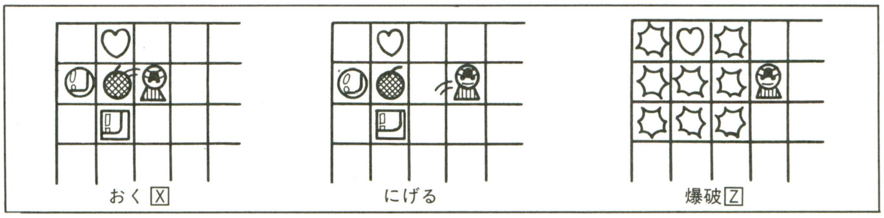
爆弾について

爆弾を持っているとき，[X]を押すとみつぐ君が点滅します。置き場所を[2][4]

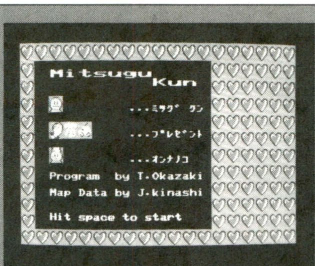
X1



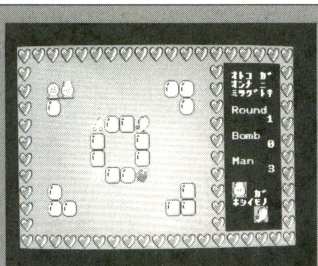
《第1図》キャラクター紹介



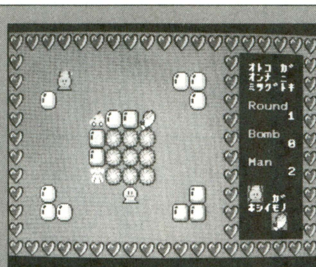
《第2図》爆弾の使用方法



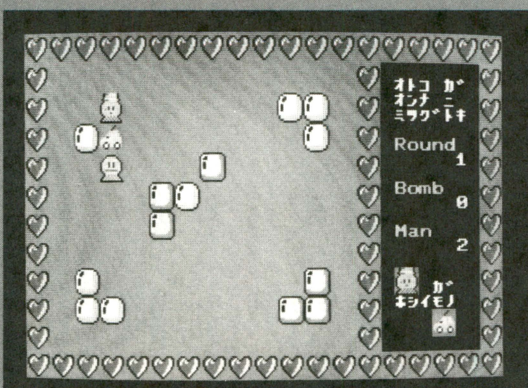
◀《写真1》これがタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート、[ESC]キーで面セレクトができる



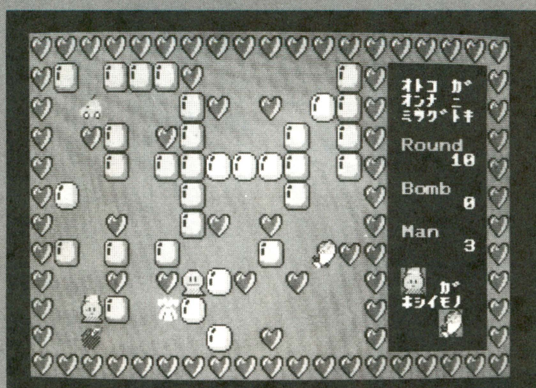
◀《写真2》ブロックを押したり爆破したりして、花束、服、車の順に女の子にプレゼントすればクリア



◀《写真3》じゃまなブロックは爆弾で爆破だ。これで女の子にプレゼントすることができるぞ



◀《写真4》最後に車をプレゼントすれば女の子も大満足。めでたくクリアだ



▶《写真5》10面はこ～んなだ。頭がいたい～～。だれか助けて～～

★『BM特選プログラム・コーナー』の総集編をだしてくれませんか？(とくにBM初期の)。(岩手県釜石市・坂上二郎EX16才)……【編：最近，プログラム・コーナーの盛りあがりが目立ちますね。じつは，近々，TOWNSとPC-98の大全集の発行を予定しているんです。】

6 8で指定します。やめるときはESCキーを押してください。そしてみつぐ君が少し離れてZを押すと、その爆弾を中心に3×3のキャラクターがなくなります（**第2図**）。ただし、その3×3の中に男の子、女の子、プレゼントがあると爆発しません。

注　意

キャラクター設定でマシン語を少し使っているので、RUNする前にSAVEしましょう。

タイトル画面でESCキーを押すと、好きな面（10面のときはRound…0を押す）からはじめることができます。

最後に

行番号をみると長いように見えますが、2行にわたっている行はなく、for～nextも必要なところは字下げをしているからです。

7面がつらいと思いますが、がんばってください。

★最近、編さんの力が強くなって、OFにもよく顔をだすようになった。編さんファンのボクにとっては、うれしいかぎりである。（愛知県名古屋市・**後藤正輝14才**）……【**影**：最近、編くんファンが増えてきて、私にとってはうらやましいかぎりである。】

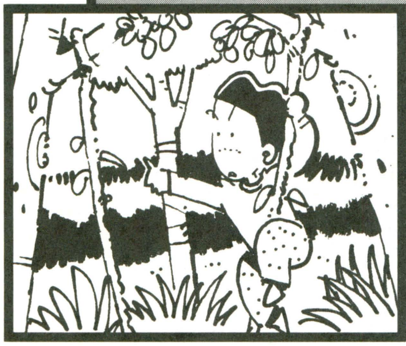
みつぐ君～男が女にみつぐ時～のプログラム・リスト

```
100 ' [redacted] ミ ツ グ゛ ク ン [redacted]
110 ' [redacted] (オトコ カ゛ オンナニ ミツグ゛ トキ) [redacted]
120 INIT:CLS4:CLEAR&HE000:WIDTH 40:DEFINT a-z
130 REPEAT OFF:CLICK OFF:KBUF OFF
140 LOCATE 2,10:PRINT"PCG ヲ テイキ゛シマスカ";:s$=INKEY$(1)
150 in=INSTR("YyNn",s$)
160 ON in GOSUB 2070,2070,2550,2550:CLS:GOTO 140
170 p=0:ro=1:ni=3:bset=0:bb=0:f1=232:max=11
180 CGEN1:GOSUB 1840                    ' [redacted] タイトル ヒョウシ゛ ヘ [redacted]
190 c1$=CHR$(31,29,29,29,29,29,29):c2$=c1$+CHR$(31):c3$=c1$+CHR$(31)+CHR$(31)
200 CGEN1:LINE(2,2)-(25,21),"時",bf:LINE(28,2)-(35,21)," ",bf
210 COLOR7:LOCATE 29,3:PRINT"オトコ カ゛";
220 PRINT c1$+"オンナ ニ "+c1$+"ミツク゛トキ";
230 COLOR3:PRINT c2$+"Round "+c3$+"Bomb  "+c3$+"Man   ";
240 COLOR7:PRINT c3$+h$(2)+" カ゛ "+c1$+"ホシイモノ "
250 s=3:GOSUB 1770
260 COLOR7:LINE(2,2)-(25,21),"時",bf:GOSUB 1200 ' [redacted] メンサクセイルーチン ヘ [redacted]
270 ' [redacted] メ イ ン [redacted]
280 s=INSTR("XxZzGg2468",INKEY$(0))
290 ON s GOTO 610,610,740,740,950,950
300 xx=((s=8)-(s=9))*2:yy=((s=10)-(s=7))*2
310 IF xx=0 AND yy=0 THEN 280
320 in=INSTR("時╳▒┘┤",SCRN$(mx+xx,my+yy,1))
330 ON in GOSUB 350,390,390,390,540,460:GOTO 280
340 ' [redacted] イ ト゛ ウ [redacted]
350 TEMPO3000:PLAY"O6AB":LOCATE mx,my:PRINT cl$
360 mx=mx+xx:my=my+yy:LOCATE mx,my:PRINT h$(1)
370 RETURN
380 ' [redacted] フ゜レセ゛ント ノ イト゛ウ [redacted]
390 s=INSTR("時♦",SCRN$(mx+xx*2,my+yy*2,1))
400 ON s GOTO 410,480:RETURN
410 TEMPO2000:PLAY"O5CDE":LOCATE mx,my:PRINT cl$:LOCATE mx+xx,my+yy:PRINT cl$
420 mx=mx+xx:my=my+yy
430 LOCATE mx,my:PRINT h$(1):LOCATE mx+xx,my+yy:PRINT h$(in+1)
440 RETURN
450 ' [redacted] カヘ゛ ノ イト゛ウ [redacted]
460 IF SCRN$(mx+xx*2,my+yy*2,1)<>"時" THEN RETURN ELSE GOSUB 410:RETURN
470 ' [redacted] オトコ カ゛ オンナニ ミツク゛トキ [redacted]
480 IF ASC(h$(in+1))<>f1 THEN RETURN
490 TEMPO2000:PLAY"O6FGA":LOCATE mx,my:PRINT cl$:LOCATE mx+xx,my+yy:PRINT cl$
500 mx=mx+xx:my=my+yy:LOCATE mx,my:PRINT h$(1)
510 IF f1=240 THEN 1000 ELSE f1=f1+4:s=-(f1=236)*4-(f1=240)*5:GOSUB 1770
520 RETURN
530 ' [redacted] ハ゛クダ゛ン ヲ ヒロウ [redacted]
540 LOCATE mx,my:PRINT CL$
550 mx=mx+xx:my=my+yy:LOCATE mx,my:PRINT h$(1)
560 IF bx=mx AND by=my THEN bset=0
570 bb=bb+1:GOSUB 1770
580 TEMPO2000:PLAY"O3AAA"
590 RETURN
600 ' [redacted] ハ゛クダ゛ン ヲ オク [redacted]
610 IF bb=0 OR bset=1 THEN 280
620 bset=1:CFLASH 1:LOCATE mx,my:PRINT h$(1)
630 s$=INKEY$(0)
640 IF s$=CHR$(27) THEN bset=0:CFLASH 0:LOCATE mx,my:PRINT h$(1):GOTO 280
650 s=VAL(s$):xx=((s=4)-(s=6))*2:yy=((s=8)-(s=2))*2
660 IF xx=0 AND yy=0 THEN 630
670 IF SCRN$(mx+xx,my+yy,1)<>"時" THEN 630
680 bx=mx+xx:by=my+yy
690 bb=bb-1:GOSUB 1770:CFLASH 0:LOCATE mx,my:PRINT h$(1)
700 LOCATE bx,by:PRINT h$(8)
710 TEMPO2000:PLAY"O6CCC"
720 GOTO 280
730 ' [redacted] ハ゛クハツ [redacted]
740 IF bset=0 THEN 280
750 FOR i=-2 TO 2 STEP 2:FOR j=-2 TO 2 STEP 2
760 s$=SCRN$(bx+i,by+j,1)
770 IF INSTR("●♦╳▒",s$)>0 THEN 280
780 NEXT:NEXT
790 SOUND  6,15:SOUND  7, 7:SOUND  8,16:SOUND 9,16
800 SOUND 10,16:SOUND 12,50:SOUND 13, 0
810 FOR i=-2 TO 2 STEP 2:FOR j=-2 TO 2 STEP 2
820 s$=SCRN$(bx+i,by+j,1)
830 IF s$="木" THEN 850
840 LOCATE bx+i,by+j:PRINT h$(9)
850 NEXT:NEXT
860 PAUSE5
870 FOR i=-2 TO 2 STEP 2:FOR j=-2 TO 2 STEP 2
880 s$=SCRN$(bx+i,by+j,1)
890 IF s$="木" THEN 910
900 LOCATE bx+i,by+j:PRINT cl$
910 NEXT:NEXT
920 SOUND 7,56
930 bset=0:GOTO 280
940 ' [redacted] ケ゛ーム オーハ゛ー ショリ [redacted]
950 ni=ni-1:p=0:bset=0:bb=0:f1=232:s=3:GOSUB 1770
960 BEEP:PAUSE5
970 IF ni=0 THEN LOCATE 10,10:PRINT"Game Over" ELSE 260
980 TEMPO300:PLAY"O4FGBAFGBAFFEDC":PAUSE5:GOTO 170
990 ' [redacted] ケ゛ーム クリア [redacted]
1000 ro=ro+1:IF ro>max THEN 1030 ELSE s=3:GOSUB 1770
1010 p=0:bset=0:bb=0:f1=232
1020 RETURN 260
1030 TEMPO1000:PLAY"O4CDEFGAB":LINE(2,2)-(25,21)," ",bf:PAUSE10
1040 COLOR7:LOCATE 3,12:PRINT"サクシャ ヨリ サイコ゛ノ コトハ゛ ---"
1050 COLOR6:LOCATE 3,13:PRINT"11 メンハ カノシ゛ョノ 'イエ' トシテ"
1060 LOCATE 3,14:PRINT"カンカ゛エテ クレルト ウレシイテ゛ス。 ";
1070 s$=INKEY$(1):IF s$=" " THEN 1080 ELSE 1070
1080 FOR i=2 TO 20 STEP 2
1090 LOCATE 2,i  :PRINT STRING$(12,"木火")
1100 LOCATE 2,i+1:PRINT STRING$(12,"月日")
1110 NEXT
1120 COLOR7:LOCATE 16,16:PRINT h$(1):LOCATE 14,16:PRINT h$(2)
1130 COLOR3:LOCATE 14,18:PRINT "Happy!"
1140 m1$="O4CDDEFFRRRCDDEFFRRRCDDEGGEEDDCC"
1150 m2$="O5RRRRRRCDERRRRRRCDECRDRGRERDRCC"
1160 TEMPO 300:PLAY m1$+":"+m2$
1170 s$=INKEY$(0):IF s$<>"" THEN END ELSE 1160
1180 END
1190 ' [redacted] メン サクセイ ルーチン [redacted]
1200 ON ro RESTORE 1460,1580,1640,1700,1520,1550,1730,1610,1490,1670,1430
1210 FOR i=1 TO 10
1220   READ d$:map$=""
1230   FOR j=0 TO 2
```

```
1240     d1$=MID$(d$,j*2+1,2):d2$=BIN$(VAL("&H"+d1$))
1250     d=8-LEN(d2$):d2$=STRING$(d,"0")+d2$
1260     FOR k=0 TO 3
1270       d3$=MID$(d2$,k*2+1,2):map$=map$+STR$(VAL("&B"+d3$))
1280     NEXT
1290   NEXT
1300   FOR l=1 TO 12
1310     LOCATE l*2,i*2
1320     m=VAL(MID$(map$,l*2,1))
1330     IF m=1 OR m=2 THEN PRINT h$(m+5):GOTO 1350
1340     IF m=0 THEN PRINT cl$ ELSE PRINT ma$
1350   NEXT
1360 NEXT
1370 READ mx,my,wx,wy:LOCATE mx,my:PRINT h$(1):LOCATE wx,wy:PRINT h$(2)
1380 FOR i=3 TO 5:READ dx,dy:LOCATE dx,dy:PRINT h$(i):NEXT
1390 READ kb:IF kb=0 THEN 1410
1400 FOR i=1 TO kb:READ dx,dy:LOCATE dx,dy:PRINT h$(8):NEXT
1410 RETURN
1420 ' [redacted]  ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ          [redacted]
1430 DATA 000000,000000,005000,015400,055500 ' [redacted]lastRound [redacted]
1440 DATA 02A800,02A800,02A000,000000,000000
1450 DATA 22,16,14,16,20,16,20,14,20,12,0
1460 DATA 000000,000028,200008,002400,004100 ' [redacted] Round 01 [redacted]
1470 DATA 004100,001800,200004,280014,000000
1480 DATA 04,04,06,04,16,08,10,14,10,08,1,16,14
1490 DATA 030000,170034,303BCC,103304,30330C ' [redacted] Round 09 [redacted]
1500 DATA 128004,183304,10B308,1FFBFC,003000
1510 DATA 14,04,16,04,10,06,12,12,12,04,1,06,16
1520 DATA 008008,108008,104004,104004,3EFFFC ' [redacted] Round 05 [redacted]
1530 DATA 300C00,300C00,330C00,0BFC88,000020
1540 DATA 12,06,22,20,10,14,08,06,14,06,1,16,12
1550 DATA 000000,3FFFC2,300008,34FFFC,045554 ' [redacted] Round 06 [redacted]
1560 DATA 108004,1A9004,101004,145564,000000
1570 DATA 08,06,12,06,16,14,16,12,22,04,1,04,10
1580 DATA 044440,044440,054540,000000,3FCFF0 ' [redacted] Round 02 [redacted]
1590 DATA 308830,308830,308830,3FCFF0,000000
1600 DATA 12,04,08,14,08,04,16,04,12,06,3,08,02,12,02,16,02
1610 DATA 002020,001010,001010,155010,101010 ' [redacted] Round 08 [redacted]
1620 DATA 102010,155010,001450,000000,000000
1630 DATA 18,06,16,18,16,08,16,06,16,10,0
1640 DATA 000000,155564,000008,155544,100004 ' [redacted] Round 03 [redacted]
1650 DATA 115554,500004,201554,155014,000000
1660 DATA 02,02,24,20,16,18,10,06,06,14,2,04,06,02,16
1670 DATA 457001,001CC9,34D011,045A91,801010 ' [redacted] Round 10 [redacted]
1680 DATA 0C1CC0,444043,0CCB30,042000,0008C0
1690 DATA 12,16,04,18,22,14,10,18,04,04,1,04,20
1700 DATA 080200,042210,041810,040410,160494 ' [redacted] Round 04 [redacted]
1710 DATA 001000,221088,220488,088420,220000
1720 DATA 18,06,08,06,06,16,20,16,22,12,0
1730 DATA 222222,888888,222222,888888,222222 ' [redacted] Round 07 [redacted]
1740 DATA 888888,222222,888888,222222,888888
1750 DATA 02,02,20,20,10,14,18,06,10,06,01,04,04
1760 ' [redacted]  ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ          [redacted]
1770 COLOR7:CFLASH0
1780 LOCATE 33, 8:PRINTUSING"##";ro;
1790 LOCATE 33,11:PRINTUSING"##";bb;
1800 LOCATE 33,14:PRINTUSING"##";ni;
1810 IF s>2 AND s<6 THEN LOCATE 32,19:PRINT h$(s)
1820 RETURN
1830 ' [redacted]  ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ          [redacted]
1840 FOR i=0 TO 22 STEP 2
1850 LOCATE 0,i  :PRINT STRING$(19,"水火")
1860 LOCATE 0,i+1:PRINT STRING$(19,"月日")
1870 NEXT
1880 LINE(2,2)-(25,21)," ",bf
1890 CSIZE2:COLOR6:LOCATE 4,3:PRINT#0,"Mitsugu":LOCATE 18,4:PRINT#0,"Kun"
1900 CSIZE1:RESTORE 2000
1910 COLOR7:FOR i=1 TO 5:READ dx,dy:LOCATE dx,dy:PRINT h$(i):NEXT
1920 COLOR3:FOR i=1 TO 5:READ dx,dy,d$:LOCATE dx,dy:PRINT d$:NEXT
1930 COLOR7:READ dx,dy,d$:LOCATE dx,dy:PRINT d$;
1940 s$=INKEY$(1)
1950 IF s$=" " THEN RETURN
1960 IF s$=CHR$(27) THEN LINE(2,2)-(25,21)," ",bf ELSE 1940
1970 LOCATE 5,10:PRINT "Round..";:s$=INKEY$(1):s=VAL(s$)
1980 IF s=0 THEN ro=10:RETURN ELSE IF s<1 THEN 1970 ELSE ro=s:RETURN
1990 ' [redacted]  ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀｰ          [redacted]
2000 DATA 4,6,4,12,4,9,6,9,8,9
2010 DATA 15,7,"...ﾐﾂｸﾞ ｸﾝ",15,10,"...ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ",15,13,"...ｵﾝﾅﾉｺ"
2020 DATA 4,15,"Program  by T.Okazaki"
2030 DATA 4,17,"Map Data by J.kinashi"
2040 DATA 4,20,"Hit space to start"
2050 '
2060 ' [redacted]  ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｲ          [redacted]
2070 CGEN:LOCATE15,12:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃ ♥":RESTORE 2100
2080 FOR i=0 TO 42:READ d$:POKE &HE000+i,VAL("&H"+d$):NEXT:CALL &HE000
2090 ' [redacted]  ﾓｼﾞｦ ﾌﾄｸｽﾙ          [redacted]
2100 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77
2110 DATA 10,F7,06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
2120 ' [redacted]  PCG  ﾃﾞｰﾀｰ          [redacted]
2130 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("003F67477F4F4F4F0000000000000000C0BF67477F4F4F4F")
2140 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("00F0F0F0F8F8F8F80000000000000003FDFEFEFEFEFEFEFE")
2150 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("4F7F7F7F0F000000000000000000000004F7F7F7F7F7FBFC0")
2160 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("F8F8F8F0E000000000000000000000000FEFEFEFEFEFEFD03")
2170 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("000F3323677F4F4F000F3323677F4F4FF0CFB3A3677F4F4F")
2180 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("00F0F0F0F0F0F000F0FCFCFEFEFEFE0FF3FDFDFEFEFEFE")
2190 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("4F4F7F7F000000004F4F7F7F3F3F0F004F4F7F7FBFBFCFF0")
2200 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("F0F0F0F000000000FEFEFEFEFCFCF000FEFEFEFEFDFDF30F")
2210 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("000000002152A050A0000000000000000FFFFFFF8E0C4D0B0")
2220 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("000000B850A0D0A800281A3C4E848000FFD7E57B418B8F07")
2230 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("550A552A150A0500000000000000000000A0A080C0C0E0F8FF")
2240 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("50A850A050A000000000000000000000000707070F0F1F7FFF")
2250 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("000000000000001010 2173F3F7FFFFF7FF8C0C697161B2F2F")
2260 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("0000000000000000C060F0FCFEFCFEFFFE0F07C139E1DCFCE8")
2270 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0300000000000000007FFF7F3F7F3F0F06173F3B879C83E0F0")
2280 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("80800000000000000FEFFFFFEFCFCE840F4F4D868E963031F")
2290 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("0000000F00000000000007011F3D3D3DFFF8F7EEDFBDBDBD")
2300 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("000000F000000000000000E080F8BCBCBCFF1FEF77FBBDBDBD")
2310 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("00000000050A15003F3F1F0F00000000BFB0DFEFEFDFBF80")
2320 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("0000000050A85400FCFCF8F000000000FD0DFBF7F7FBFD00")
2330 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("01070F0100000000F0F001F0F1F3F3DE0E0EFC0EFDFBFBD")
2340 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("F0F0F0F800000000F0F000F8F0F8FCBC0707F703F7FBFDBD")
2350 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("00000000050A15003D3F3F1F0F1F3F00B5BFBEDFE0C08080")
2360 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("1000000050A85400BCFCFCF8F0F8FC00ADFD7DFB07030101")
2370 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("000000000003020500000103070703 05FFFEFCFBF0F0F2F5")
2380 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("000000687CFE5E1E0018FCFEAE0EB8FAE7133116C2CE7666")
2390 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("0303030303391C0C0303231B073F1F0DFBDB83C3C3B9DCEC")
2400 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("FCFCF8F0E0800000FCFCF8F0E08020C0FDFDFBF7EF9F0F1F")
2410 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("00037F7F7F3B120700023F3F3B110307FFFEBFBFBBD5EEFF")
2420 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("00E0FEFEFEEE24F000207EFEEEC4E0F0FF3F7FFFEFD53BFF")
2430 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("0F0D1D3B3B1F03000F0D1D1B1B030000FFFDFDDBDBE3FCFF")
2440 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("F8D8DCECECF8E000F8D8DCECECE00000FFDFDFEFEFE71FFF")
2450 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("00000000010307090000000001020408FFFFFFFFEFDFBF1")
2460 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("00000000F8FCFCFE00000000F8242422FFDFBF7F07DBDBDD")
2470 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("3F7F736D2D0000003F7F736D2D000000C080808CCCF3FFFF")
2480 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FEFEE6DADA000000FEFEE6DADA00000001010 11919E7FFFF")
2490 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("00000040A131000000001C3E3F3F3FFFFFE3C188909080")
2500 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("00000080C0C0C1C000000387CFCFCFCFFFFC38101010101")
2510 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("00000000000000001F1F0F07030100000C0C0E0F0F8FCFEFF")
2520 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("18383060C0800000F8F8F0E0C080000000303070F1F3F7FFF")
2530 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
2540 ' [redacted]  2 x 2 ｷｬﾗｸﾀ          [redacted]
2550 c$=CHR$(31,29,29)
2560 FOR i=0 TO 4:j=i*4:h$(i+1)=CHR$(224+j,225+j)+c$+CHR$(226+j,227+j):NEXT
2570 FOR i=0 TO 3:j=i*4:h$(i+6)=CHR$(144+j,145+j)+c$+CHR$(146+j,147+j):NEXT
2580 ma$=CHR$(244,245)+c$+CHR$(246,247):cl$=CHR$(248,248)+c$+CHR$(248,248)
2590 RETURN 170
```

★以前から思ってたんですが，ベーマガは表紙が弱い。自分は本の扱いが悪いので，表紙は堅いほうがいいと思う。できればダイナマイトでブッとばしてもビクともしない強力なヤツを…。(広島市・**みぞぐち20才**)……【影：鉄にでもして，鍵をかけるってか。バカなー。】

X68000シリーズ(X-BASIC V2.0)用



ロープを投げて，それ！ターザンみたい

TREASURE CAVE
（トレジャー ケイブ）

パト

ストーリー

ある日，宝物がざっくざっく落ちている洞窟が発見されました。

「これは取りに行かなくてはならないんだわ！」

トレジャー・ハンターであるチビコは，その宝石の眠る洞窟に挑戦することにしました。

ゲームの遊びかた

チビコが地面に落ちないように，ロープを上手に使って杭(くい)から杭に飛び移り，宝石をなるべく多く取っていってください。地面に落ちるとゲーム・オーバーです。

投げたロープが杭に引っ掛からないと，手持ちのロープが一つ減ります。手持ちのロープがなくなったら，あとはゲーム・オーバーを待つばかりです。手持ちのロープは最初は3本。パワーアップすることで6本まで増えます。

一定距離進むと面クリアし，取った宝石の数に応じて，手持ちのロープの回復とパワーアップが行なわれます。それらの作業が終了したら，つぎのレベルの洞窟へ進みます。

操作方法

操作はジョイスティックで行ないます。

空中では杭につかまるためにロープを投げます。投げたい方向にパッドを入れながら，トリガボタンを押します。

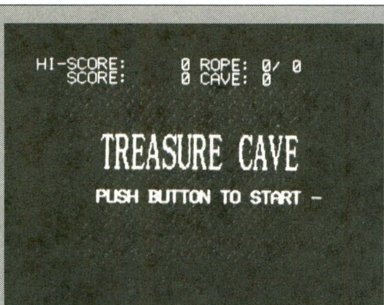
杭にぶら下がっているときは，パッドの左右方向で反動をつけられ，トリガボタンを離すと，杭からロープが外れます。

パワーアップ

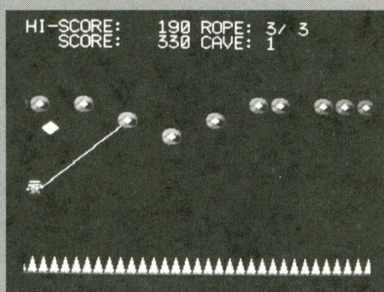
宝石10個につき，一つパワーがアップします。

《第1表》変数表

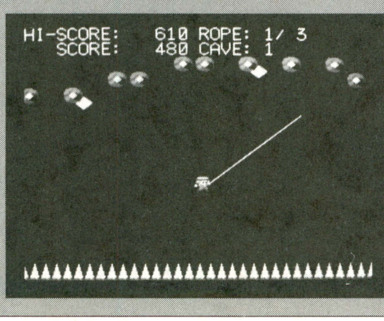
SC, HSC, LV	スコア，洞窟レベル
BX	背景スクロール座標
DN	座標データのポインタ
MV	ロープの回転角度，回転速度
OX, OY	回転の中心座標
MX, MY	チビコの座標
AX, AY	チビコの加速値
R, RMAX	回転半径，ロープの長さ
RN, RMX	ロープ数，持てる最高数
RP	操作状態
CP, ACP	取ったチップ数，総チップ数
PCP	パワーアップ
BR	バリア
LP	ループフラグ
CL, CLP	洞窟の画面数，総ドット数
MD( )	杭の座標データ
TP( )	宝石の座標データ
EG( )	つかまった杭のチェック用配列
WK( )	スプライト定義時のワーク配列



◀《写真1》これがタイトル画面。トリガボタンを押してゲーム・スタート



◀《写真2》ロープを上手に使って杭から杭へ飛び移れ



◀《写真3》しまった！ロープが杭にとどかない…



◀《写真4》なんとかクリアすることができた。やったね！

★今月はとくに書くことないや。影さん，仕事をがんばってくれたまえ!!（青森県八戸市・義英18才）……【影：ありがとう。ありがとう。しかし，その言葉なら，編くんにかけてやってくれよ。編：また，そうやって人にばっかり仕事おしつけて。影：わかった？】

TREASURE CAVEのプログラム・リスト

```
  10 /*save "TRCAVE
  20 key 7,"width 96@M
 100 int d0,d1,d2,d3,d4,d5,d6,d7,d8,d9,d10,SC,HSC=0,TM,ATM,MV,MVS,AX,AY,MX,MY,O
X,OY,BX
 110 int BR,CL,CLP,DN,CP,ACP,PCP,LP,LS,LV,R,RMAX,RN,RMX,RP:str s0:float f0
 120 int GR0=6,GR1=2,GR2=12,GA=3,PGA=-25,SMAX=80
 130 /*GR0=4:GR1=1:GR2=8:GA=2:PGA=-26:SMAX=60:/*16MHz用データ
 140 dim char WK(255),MD(96),FG(96),TP(48)
 150   /*パターンデータ・アルファベットは小文字で入力して下さい
 160 dim str spd(12)[100]={
 170  "geofgioh gg8dufd8 gdongcol gebsbbtb cebcgfsb bde1e1bc ggrbde1d 1cubggcb"
,
 180  "dubdatbg duba9bqb 9a9gftba pdd9gk9o dgjpdbpb ggobrcgb rbggobrb agbocgfo"
,
 190  "bgeocgc",
 200  "gcfgofgo fgn4f4gm 4f4gm4f4 gm4f4gl4 vc4gk4vc 4gk4vc4g k4vc4gj4 ve4gi4ve"
,
 210  "4gi4ib3f 23gi3ib3 ibjbghje 2jbgh",
 220  "geie3ghi hjbgeie3 idjbgdid 3if3gcid jbifjbgb id32kbjb 2jcgbicj b4vb41jd"
,
 230  "gb2jc4vc kbhbjbgb jd4vbkch c3gbjbib 3kdhd3gb 3id1kbhe 3gb3idjb hf3gc3ib"
,
 240  "jehc3gdj j13gejjg hjfge",
 250  "lcgbmcge lfgbmblb geldgc6l dgb6gblb gb606ld0 mcgdmb50 le0656gc 6lb0ldgb"
,
 260  "6lbgbmbl c05gd6lb gb6ldgcm c05gc6ld gb6lcge6 ld06ldgd 6le06lc0 6gelcgb6"
,
 270  "lb06lbgd lb0mblc0 6lb0mbgb 5gb6lbgb 6506lcgd 5gf6legj 6lb",
 280  "gzgmfegm vbubgkvc ucgivdud ggveuege vfufgduf tfgeuete ggudtdgi uctcgkub"
,
 290  "tbgmedgz gm"}
 300   /*パレットデータ
 310 dim int spl(15)={0,1,36246,29716,44396,768,1024,2046,
 320  23376,16348,27082,39378,60386,53220,61420,65534}
 330   /*ロープ投げデータ
 340 dim int lpv(9)={256,896,0,128,768,256,256,640,512,384}
 350 dim int cd(11,3)={0,2,0,2,-1,0,-1,0,1,0,1,0,0,-2,0,-2,
 360 1,0,0,2,0,2,1,0,0,-2,-1,0,-1,0,0,-2,-1,0,0,2,0,2,-1,0,0,-2,1,0,1,0,0,-2}
 370   /*プログラムスタート
 380 screen 0,2,1,1:input "SPRITE定義(Y/N)";s0:if s0="y" or s0="Y" then sp_init
():prispset()
 390 sp_disp(0):bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1):bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):sp_off():
sp_on(0)
 400 vpage(0):window(0,0,511,511):home(1,0,0):apage(1):wipe():MST():sp_pat(4,WK
,1)
 410 for d0=0 to 15:for d1=0 to 15:pset(d1,d0+32,WK(d0*16+d1)):next:next:get(0,
32,15,47,WK)
 420 for d0=2 to 13:for d1=0 to 31:put(d1 shl 4,d0 shl 4,d1*16+15,d0*16+15,WK):
next:next
 430   /*タイトル
 440 cls:apage(0):home(0,0,0):wipe():symbol(50,80,"TREASURE CAVE",1,2,2,15,0)
 450 PRPR():d0=0:sp_move(0,0,0,0):repeat:if d1<>(BX/171+1) then d1=BX/171+1:PAL
SET(d1)
 460 d0=d0+1 and 3:PNT(4,9,"- PUSH BUTTON TO START -",d0+4):rand()
 470 BX=BX+1 and 511:home(1,BX,0):until strig(1):wipe()
 480 LV=1:SC=0:ACP=0:PCP=10:BR=0:RMAX=96:RMX=3:RN=3:CL=4:ATM=0:cls:PRPR()
 490   /*面セット
 500 MV=-128:OX=136+256:OY=40:MVS=0:R=64:RP=1:LP=0:BX=0:DN=0:MX=320:MY=112:AX=6
:AY=-24
 510 CP=0:CLP=CL*256:TM=0:sp_disp(0):vpage(0):sp_move(0,0,0,0)
 520 bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):for d0=0 to 63:bg_put(0,d0,30,264):bg_put(0,d0,3
1,265):next
 530 MENMAKE():apage(0):wipe():cls:PRPR():PALSET(LV):sp_disp(1):for d0=1 to 6
 540 MP((d0 and 1)+1):for d1=0 to 20:PNT(10,7,"Ｒ Ｅ Ａ Ｄ Ｙ ！",(d0 and 1)*7):next
:next:MP(3)
 550   /*ゲームルーチン
 560 repeat:TM=TM+1:if RP then goto 680
 570     /*杭につかまっている
 580 if MV<>512 then d0=(MV-512)/abs(MV-512):MVS=MVS+d0*(GR0+(MVS*d0>0)*2)
```

〈パワーアップ〜その1〜〉

ロープが長くなります。画面右上に「S」の表示がでます。

〈パワーアップ〜その2〜〉

バリアがもらえます。これを持っていると，地面に落ちたときに一度だけ助かります。ロープの数は，現在持てるロープの最大数の半分になります。これを持っているときは，画面上に「B」の表示がでます。

〈パワーアップ〜その3〜〉

持てるロープの数が増えます。ただしバリアを持っていなかった場合は，バリアのほうが優先されてパワーアップします。

以上のものがすべてそろっていたら，宝石は点数になります。

動作環境について

このゲームは10MHz用に速度調整されていますが，一応16MHz用のデータも用意してみました。

16MHzで動作させる場合は，130行の最初の／＊を取ってください。ただし，難易度が多少下がります。

私の自己ベスト

スコア：63540　**洞窟**：14
宝石：112　**タイム**：7140

さあ，みんなでこの記録を塗り替えよう！

プログラムについての発見

最初，ロープを引っかけているときと，空中とのチビコの制御ルーチンの分岐にswitch文を使っていたのですが，そこをif文に直したら実行速度が2倍ぐらい速くなりました。

switch文は条件分岐が多い場合には有効ですが，速度が要求され，かつ，分岐が少ないような場合には，if文のほうが有利なようです。

《第2表》定数データ表

GR0, GR2	杭につかまっているときの重力加速値
GR1	空中にいるときの重力加速値
GA	杭にぶらさがっているときの，初回回転速度加算値
SMAX	最高回転速度
spd( )	スプライト・パターン・データ
spl( )	スプライト・パレット・データ
lpv( )	ロープを投げる方向データ
cd( )	ロープの当たり判定用データ

最後に

開発中に，励ましやアドバイスをしてくれたCyber-Fan Networkのメンバーをはじめとするみなさんに感謝します。

●参考

・SFCソフト「スーパーメトロイド」

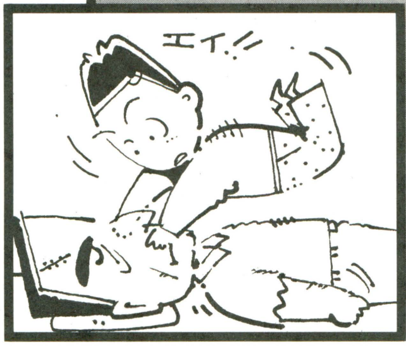
CHECKER FLAG

編：軽快にロープをはって進めるなら，おもしろそうなんだけどなー。ちょっとむずかしすぎるんだもの，もう，イライラものですよ。
影：うむ(Dr.風に)。最初からゲームになってない！
編：でも，ほら，なれてくるとなんとか行けますよ。
影：うむ(Dr.風に)。やはりなれが肝心じゃ。
編：ロープも自分で伸び縮みさせることができると，もっとおもしろいと思います。アイデアはGood！

★古いベーマガがでてきました。なんとOFに「なにわさん」という人がいた。この人，誰？（埼玉県岩槻市・**戸村省吾13才**）……【**なにわ**：私を忘れたなんて，シクシク。**編**：改めて紹介します。こちらが，DEMPAマイコンソフトの「なにわさん」です。**なにわ**：へへ。】

```
 590 if (MV+GR0 and 1020)<GR2 and abs(MVS)<GR2 then MV=0:MVS=0
 600 d0=stick(1):d1=d0 mod 3
 610 if d0 then MVS=MVS-(((d1=1)*2+1)*((PGA*((MVS=0) and (MV=0)))+GA))*(d1<>2)
 620 if abs(MVS)>=SMAX then MVS=SMAX*(MVS/abs(MVS))
 630 MV=MV+MVS and 1022:d0=R*sin(MV*pi()/512)+OX-11.5#:d1=R*cos(MV*pi()/512)+OY
-7.5#
 640 line(OX+LS,OY,MX+12+LS,MY+8,0):if strig(1)=0 then {RP=1:AX=d0-MX:AY=d1-MY:
MP(4)
 650 if AX>15 then {AX=15}} else home(0,0,0):line(OX,OY,d0+12,d1+8,255):MVS=-MV
S*(d1>32)
 660 MX=d0:MY=d1:goto 860
 670     /*空中を飛んでいる
 680 MX=MX+AX:AX=-AX*(LS>=0):AY=AY+GR1:MY=MY+AY:if MY<32 then AY=0:MY=32
 690 if strig(1)=0 or RN=0 or MX<0 or MX>240 or MY<32 or MY>247 then goto 860
 700 RN=RN-1:sp_move(0,MX,MY,1)
 710 d2=stick(1):MV=lpv(d2):f0=MV*pi()/512:d0=RMAX*sin(f0)+MX+12.5#:d1=RMAX*cos
(f0)+MY+8.5#
 720 MV=MV+512 and 1022:MVS=0:if int(MY+8.5#)>255 then goto 680
 730 if d0<0 then d0=0:R=(-MX-12)/sin(f0)+0.5#:d1=R*cos(f0)+MY+8.5#:goto 770
 740 if d0>255 then d0=255:R=(243-MX)/sin(f0)+0.5#:d1=R*cos(f0)+MY+8.5#:goto 77
0
 750 if d1<32 then d1=32:R=(24-MY)/cos(f0)+0.5#:d0=R*sin(f0)+MX+12.5#:goto 770
 760 if d1>255 then d1=255:R=(247-MY)/cos(f0)+0.5#:d0=R*sin(f0)+MX+12.5#
 770 d3=(MX+BX-244)/16:d4=((MY+8)/8) and 30:d5=(d0+BX-256)/16:d6=(d1/8) and 30
 780 if (d2 and 1)=0 then d7=(d2-2)/2-3*(d2=0):goto 810
 790 d8=MX+BX+12 and 15:d9=MY+8 and 15:if d2=3 or d2=7 then d7=4-(d8<d9)-2*(d2=
7):goto 810
 800 d7=9+(d8+d9<16)-2*(d2=9)
 810 home(0,0,0):MP(4):line(MX+12,MY+8,d0,d1,255):d10=abs(d5-d3)+(abs(d6-d4) sh
r 1)
 820 d6=0:for d5=0 to d10:if MD(d3)=d4 then {OX=d3*16-BX+264:MP(5):RP=0:OY=d4*8
+8
 830 R=sqr(pow((OX-(MX+12)),2)+pow((OY-(MY+8)),2)):RN=RN+1:if FG(d3) then break
 840 FG(d3)=1:SC=SC+(int(((R+16)*8)/110))*5*((d2 and 1)+1):PRPR():break}
 850 d3=d3+cd(d7,d6):d4=d4+cd(d7,d6+1):d6=d6 xor 2:next:PRPR():line(MX+12,MY+8,
d0,d1,0)
 860     /*スクロール制御
 870 if MX<0 then {BX=BX+MX:d0=BX-(DN-16)*16:if d0<0 then MX=MX-d0:BX=BX-d0:AX=
0
 880 line(OX,OY,MX+12+d0,MY+8,0):LS=MX:OX=OX-LS:MX=0:goto 980}
 890 d0=MX-112:if d0<0 then LS=0:goto 980 else if BX+d0>CLP then d0=CLP-BX
 900 if BX>CLP then d0=CLP-BX
 910 LS=d0:MX=MX-d0:BX=BX+d0:OX=OX-d0
 920 d1=BX shr 4:d2=DN+16 shl 1 and 62:for DN=DN to d1:if DN<32 then goto 950
 930 if MD(DN-32) then bgpset(0,d2,MD(DN-32),0)
 940 if (DN and 1)=0 and TP(DN-32 shr 1) then bgpset(1,d2+1,TP(DN-32 shr 1),0)
 950 if MD(DN) then bgpset(0,d2,MD(DN),268)
 960 if (DN and 1)=0 and TP(DN shr 1) then bgpset(1,d2+1,TP(DN shr 1),276)
 970 d2=d2+2 and 62:next
 980 bg_scroll(0,BX and 511,0):bg_scroll(1,BX and 511,0):home(0,LS and 511,0)
 990     /*クリア、ゲームオーバー、宝石ゲットのチェック
 1000 home(1,BX shr 1 and 511,0):sp_move(0,MX,MY,1):if MX>240 then MP(6):CVCLEAR
():LP=1:LV=LV+1
 1010 d1=TP(MX+BX-248 shr 5):if d1=(MY+8 shr 3 and &HFFC)+1 then {CP=CP+1:SC=SC+
100:MP(7)
 1020 bgpset(1,(MX+BX+8 shr 3 and &H3C)+1,d1,0):TP(MX+BX-248 shr 5)=0:PRPR()}
 1030 if MY>240 then if BR then MP(2):AY=-AY:MY=240:BR=0:RN=RMX/2:PRPR() else LP
=2:GAMEOVER()
 1040 until LP:if LP=1 then goto 500 else if LP=2 then goto 440
 1050   /*パレットセット
 1060 func PALSET(ic;int):int a0,a1,a2,a3:a2=((ic-1) mod 7)+1:a0=(a2 and 1)*2:a1
=a2 and 2
 1070 a2=(a2 and 4)/2:spl(5)=rgb(a0*7,a1*6,a2*8):spl(6)=rgb(a0*9,a1*8,a2*10)
 1080 for a0=0 to 15:palet(a0,spl(a0)):sp_color(a0,spl(a0),1):next:vpage(3):endf
unc
 1090   /*ゲームオーバー
 1100 func GAMEOVER():MP(8):home(0,0,0):bg_fill(0,0):bg_fill(1,0)
 1110 LCL(10,8,6):print using"SCORE:######";SC:LCL(11,9,7):print using "CAVE:###
###";LV
 1120 symbol(74,88,"GAME OVER",1,1,2,15,0):LCL(6,10,7):print using "GET JEWEL:##
####";ACP+CP
 1130 LCL(5,11,7):print using "TOTAL TIME:######";ATM+TM:repeat:d0=d0+1 and 15
 1140 if SC>=HSC then symbol(88,112,"HI-SCORE!!",1,1,1,d0,0):HSC=SC
 1150 until strig(1):endfunc
 1160   /*クリア!
 1170 func CVCLEAR():home(0,0,0):symbol(62,64,"CAVE CLEAR!",1,1,2,15,0):bg_fill(
0,0)
 1180 bg_fill(1,0):ACP=ACP+CP:ATM=ATM+TM:if CP=CL*2-1 then {PNT(9,6,"PERFECT BON
US!",6)
 1190 MP(7):PNT(5,7,"+10 jewels & +5000 pts.",6):SC=SC+5000:CP=CP+10}
 1200 LCL(11,9,5):print using "TIME  :####";TM:PRPR()
 1210 for d1=0 to CP:MP(3):LCL(8,8,5):print using "GET JEWEL:####";CP-d1:if d1=0
 then goto 1280
 1220 if RN<>RMX then PNT(6,10,"    ロープ回復!",3):RN=RN+1:goto 1280
 1230 if BR and RMX>=6 then PNT(11,12,"ボーナス!",6):SC=SC+50:PRPR():continue
 1240 PCP=PCP-1:LCL(7,10,3):print using "パワーアップ[##]";PCP:if PCP then con
tinue
 1250 PCP=10:MP(7):if RMAX<128 then RMAX=128:PNT(4,11,"<ロープが長くなった!>"
,6):goto 1280
 1260 if BR then RMX=RMX+1:RN=RN+1:PNT(4,11,"  <ロープが増えた!>  ",6):goto 1
280
 1270 BR=1:PNT(4,11,"<バリアが手に入った!>",6)
 1280 BHIT():PRPR():next:MX=0:MY=0:TM=0:CL=CL-(((CL<6)*3)+2):endfunc
 1290   /*スプライトパターンの展開定義
 1300 func prispset():dim char wk(255):d2=0:d3=1:for d0=1 to 5:d1=0:print ">";6-
d0
 1310 d5=stget():d6=0:if isxdigit(d5)=0 then d5=d5-103:d6=stget()-97 else d5=val
("&h"+chr$(d5))
 1320 while d6>=0:d6=d6-1:wk(d1)=d5:d1=d1+1:endwhile:if d1<256 then goto 1310
 1330 sp_def(d0,wk,1):LCL(0,1,3):next:print "ｽﾌﾟﾗｲﾄﾊﾟﾀｰﾝ定義完了!":endfunc
 1340   /*パラメータ表示
 1350 func PRPR():if RMAX=128 then PNT(26,1,"S",15) else PNT(26,1,"  ",3)
 1360 LCL(3,1,3):print using "SCORE:######";SC:locate 16,0:print using "ROPE:##/
##";RN,RMX
 1370 locate 16,1:print using "CAVE:##";LV:if BR then PNT(28,1,"B",15) else PNT
(28,1,"  ",3)
 1380 LCL(0,0,3):print using "HI-SCORE:######";HSC:endfunc
 1390   /*文字表示
 1400 func PNT(ix;int,iy;int,mes;str,ic;int):LCL(ix,iy,ic):print mes:endfunc
 1410 func LCL(ix;int,iy;int,ic;int):locate ix,iy:color ic:endfunc
 1420   /*文字列から有効なデータを得る
 1430 func stget():str a0
 1440 a0=mid$(spd(d2),d3,1):d3=d3+1:if a0="" then d2=d2+1:d3=1:goto 1440
 1450 if a0=" " then goto 1440 else return(asc(a0)):endfunc
 1460   /*面データの作成
 1470 func MENMAKE():d1=8:d3=CL*16:d2=3+(1.5#*(LV-1)):if d2>24 then d2=24
 1480 d2=(512*65536)/(d2*d2):d4=4:for d0=0 to d3-1:MD(d0)=0:FG(d0)=0:TP(d0 shr 1
)=0:next
 1490 d6=5:repeat:MD(d1)=d4:d1=d1+sqr(((rand() and 511) shl 16)/d2):repeat:d5=ra
nd() and 14
 1500 until d5<=LV*2:if d6>(rand() and 7) then d4=d4+d5 else d4=d4-d5
 1510 if d4<4 then d4=4:d6=5 else if d4>14 then d4=14:d6=3
 1520 until d1>=d3:for d0=0 to CL*2-2
 1530 d1=d0*4+4:repeat:d2=rand() and 3:until d2<3:TP(d1)=(4*(d2+1))+1:next:endfu
nc
 1540   /*ボタン待ち
 1550 func BHIT():repeat:until strig(1):while strig(1):endwhile:endfunc
 1560   /*BGパターンを置く
 1570 func bgpset(it;int,ix;int,iy;int,ip;int):bg_put(it,ix,iy,ip):bg_put(it,ix,
iy+1,ip+1)
 1580 bg_put(it,ix+1,iy,ip+2):bg_put(it,ix+1,iy+1,ip+3):endfunc
 1590   /*効果音定義
 1600 func MST():str m="q8v15t180o5l32":m_init():for d0=1 to 8:m_alloc(d0,110):m
_assign(d0,d0)
 1610 next:m_trk(1,"r"):m_trk(2,m+"@57c"):m_trk(3,m+"o6@57c2"):m_trk(4,m+"@41o3d
-&f&c")
 1620 m_trk(5,m+"@60ca"):m_trk(6,m+"@3l8e-2.>b-4<f2.c4a-4.a-g6f6g6f4.e-1")
 1630 m_trk(7,m+"@54c<a"):m_trk(8,m+"@56l24e-fg-l3b-a-f a-g-.f6g-2.&g-6<c12e-24g
-"):endfunc
 1640 func MP(in;int):m_play(in):endfunc
```

★影さん，影さん，得意な歌を歌ってください!!（東京都杉並区・**中村元樹14才**）……【**影**：♪チャーンチャラチャーン，チャチャーンチャチャチャチャチャチャ，チャンチャチャチャンチャーチャーン…チャラ。**つくま**：（音痴）??? **影**：電波新聞社の社歌の前奏だろが。】



モンスターの死体にのり移る!?パズルゲーム

クリスタル ゾーン
Crystal Zone

橘　宏之

ゲームの内容

主人公を操作して各面に一つずつあるクリスタルを台座の上まで運んでください。すると，これまた各面に一つずつある扉が開くので，ここから脱出してください。これで面クリアとなります。全部で10面あります。

遊びかた

プログラムをRUNした後，しばらくすると，タイトル画面が表れます。そこでジョイスティックの①ボタンを押してしばらく待つとステージ1がはじまります。**第1図**にこのゲームに登場するキャラクターを紹介しておきます。

ゲームがはじまると主人公のエルフ以外に，**第1図**で紹介したさまざまな種族のモンスターの死体が表示されます。このゲームではエルフ族の持つ，「モンスターの死体にのり移ったり離脱したりする能力」が重要になってきます。**第2図**に具体的な操作方法を示します。

このゲームは，モンスターの死体をうまく移動させて，クリスタルを台座の上まで運ぶという，パズルゲームです。上の説明ではわかりにくいかもしれませんが，実際にプレイすれば，だいたい理解できると思います。なお，行きづまって

エルフ族



このゲームの主人公は，エルフ族の少年です。クリスタルを動かしたり扉から脱出できるのは，エルフ族だけです。また，エルフ族はモンスターの死体にのり移ったり離脱したりするという能力を持っています。水に落ちると死にます。

ゴーレム族



これといった特徴のない奴です。水に落ちると死にます。

半魚人族



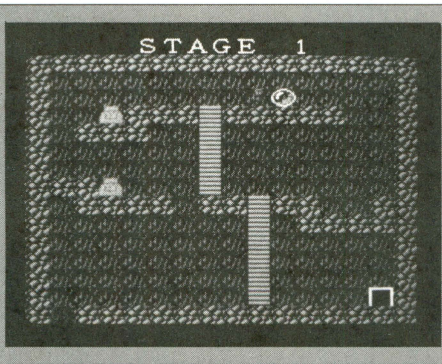
こいつは水の中は自由に動き回ることができますが，水からでることはできません。

ハエ男族

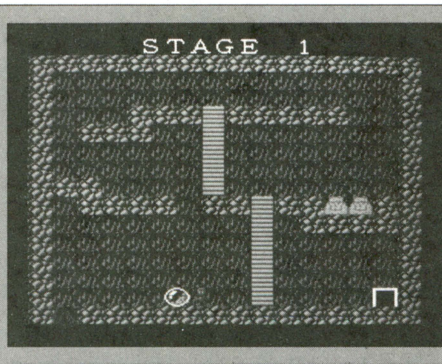


こいつは空を自由に飛び回ることができます。水に入ることはできません。

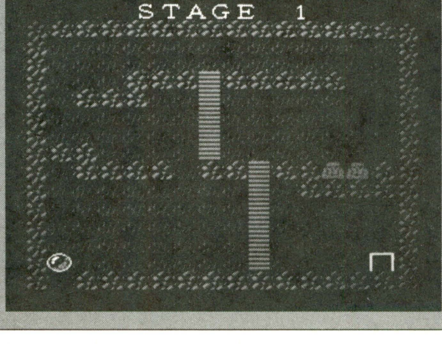
《第1図》キャラクター紹介



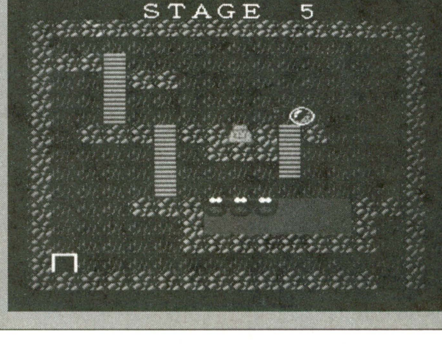
◀《写真1》クリスタルを台座の上まで運んで扉から脱出すればクリアできる



◀《写真2》まずゴーレムを使って穴を埋めクリスタルの通る道を作る



◀《写真3》クリスタルを台座の上に置くと扉が開く。さあ脱出だ



◀《写真4》5面からは半魚人が登場。さらに進むとハエ男もでてくるぞ

Crystal Zoneのプログラム・リスト

```
  10 screen 0,1,1,1:mu_set():sp_clr():sp_pa():sp_off():sp_disp(1):sc_make()
  20 dim str da(10)[132],mo(10)[50]:int maze=1,plx,ply,tx,ty,monk=2,mwk=1,dook=
0,nosu=0
  30 str ma,mb:bg_fill(1,96):bg_fill(0,96):title():bg_data():bg1_make():bg0_mak
e()
  40 while 1:if strig(1)=2 then over()
  50 pl_move():endwhile
  60 func bg1_make()
  70   bg_fill(0,96):for y=2 to 16:for x=1 to 8
  80   ma=right$("0000"+bin$(val("&h"+mid$(da(maze),x+8*y-16,1))),4)
  90   for j=0 to 1:mb=mid$(ma,2*j+1,2)
 100   mc=(mb="11")*-1+(mb="00")*-5+(mb="10")*-9+(mb="01")*-13+403
 110   for sx=0 to 1:for sy=0 to 1
 120   bg_put(1,4*x-4+sx+j*2,2*y-2+sy,mc+sy+sx*2):bg_set(1,1,1):bg_set(0,0,1)
 130   next:next:next:next:next
 140   dx=val(mid$(da(maze),121,2)):dy=val(mid$(da(maze),123,2))
 150   tx=val(mid$(da(maze),125,2)):ty=val(mid$(da(maze),127,2))
 160   plx=val(mid$(da(maze),129,2)):ply=val(mid$(da(maze),131,2))
 170   for x=0 to 1:for y=0 to 1
 180   bg_put(0,dx+x,dy+y,432+y+x*2):bg_put(1,tx+x,ty+y,448+y+x*2):next:next:en
dfunc
 190 func bg0_make()
 200     mk=1:while 1
 210     mox=val(mid$(mo(maze),mk,2)):moy=val(mid$(mo(maze),mk+2,2))
 220     mok=val("&h"+mid$(mo(maze),mk+4,1)):if mox=0 then break
 230     mok=(mok=1)*-157+(mok=2)*-1+(mok=3)*-21+(mok=4)*-41+(mok=9)*-129+271
 240     for x=0 to 1:for y=0 to 1
 250     bg_put((mok=356)*-1,mox+x,moy+y,mok+y+x*2)
 260     next:next:mk=mk+5:locate 9,0:print"ＳＴＡＧＥ  "maze:contrast(15):endw
hile:endfunc
 270 func pl_move()
 280   switch monk
 290     case 2:elf():break
 300     case 3:goh():break
 310     case 4:han():break
 320     case 9:hae():break
 330   endswitch:endfunc
 340 func elf()
 350   bgk_set():mok_move():tikax=plx-3+(plx=2)*-1
 360   if dook=0 then {bl1=bg_get(0,tikax,ply)
 370   bl2=bg_get(0,tikax,ply+1):bl3=bg_get(1,tikax,ply):bl4=bg_get(1,tikax,ply
+1)
 380   blg=((bl1=96 and bl2=96)and(not(bl3>403 and bl3<408)and not(bl4>403 and
bl4<408)))
 390   if sti=4 and bgg=-1 and cg5=430 and blg=-1 and cgB=96 and cgC=96 then {
 400     for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,plx+x-3,ply+y,428+y+x*2):next:next
 410     bg_put(0,plx-1,ply,96):bg_put(0,plx-1,ply+1,96):tix=plx-3:tiy=ply
 420     plx=plx-1:sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh):rah=428:ti_down()}
 430   br1=bg_get(0,plx+4,ply):br2=bg_get(0,plx+4,ply+1):br3=bg_get(1,plx+4,ply
):br4=bg_get(1,plx+4,ply+1)
 440   brg=((br1=96 and br2=96)and(not(br3>403 and br3<408)and not(br4>403 and
br4<408)))
 450   if sti=6 and bgg=-1 and cg7=428 and brg=-1 and cg9=96 and cgA=96 then {
 460     bg_put(0,plx+2,ply,96):bg_put(0,plx+2,ply+1,96):tix=plx+3:tiy=ply
 470     for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,plx+x+3,ply+y,428+y+x*2):next:next
 480     plx=plx+1:sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh):rah=428:ti_down()}}
 490   if stg=1 then nomon()
 500   if bg3=461 then ne_stage()
 510 endfunc
 520 func goh()
 530   bgk_set():mok_move():tikax=plx-3+(plx=2)*-1
 540   if stg=1 then nomon()
 550 endfunc
 560 func han()
 570   bgk_set():moh=266+(sti=4)*-1+(sti=6)*-16385+(sti=8 and stg=0)*-2+(sti=2)
*-3
 580   plx=plx+(sti=4 and((bg6>415 and bg6<420)and(bg7>415 and bg7<420))and(cg5
=96 and cg6=96))+(sti=6 and((bg4>415 and bg4<420)and(bg5>415 and bg5<420))and(cg
7=96 and cg8=96))*-1
 590   bg8=bg_get(1,plx,ply-1):bg9=bg_get(1,plx+1,ply-1)
 600   ply=ply+(sti=8 and((bg8>415 and bg8<420)and(bg9>415 and bg9<420))and(cg3
```

しまったときは、ジョイスティックの②ボタンでギブアップができます（のり移ったり離脱したりするときに、まちがって②ボタンを押さないように注意してください）。

なお、①ボタン＝Ⓑボタン、②ボタン＝Ⓐボタンとなっている場合があるので注意してください。

プログラムについて

このプログラムは2年ほど前に作りかけのまま放ってあった物で、今回めでたく完成させることができましたが、解読はかなり困難でした。

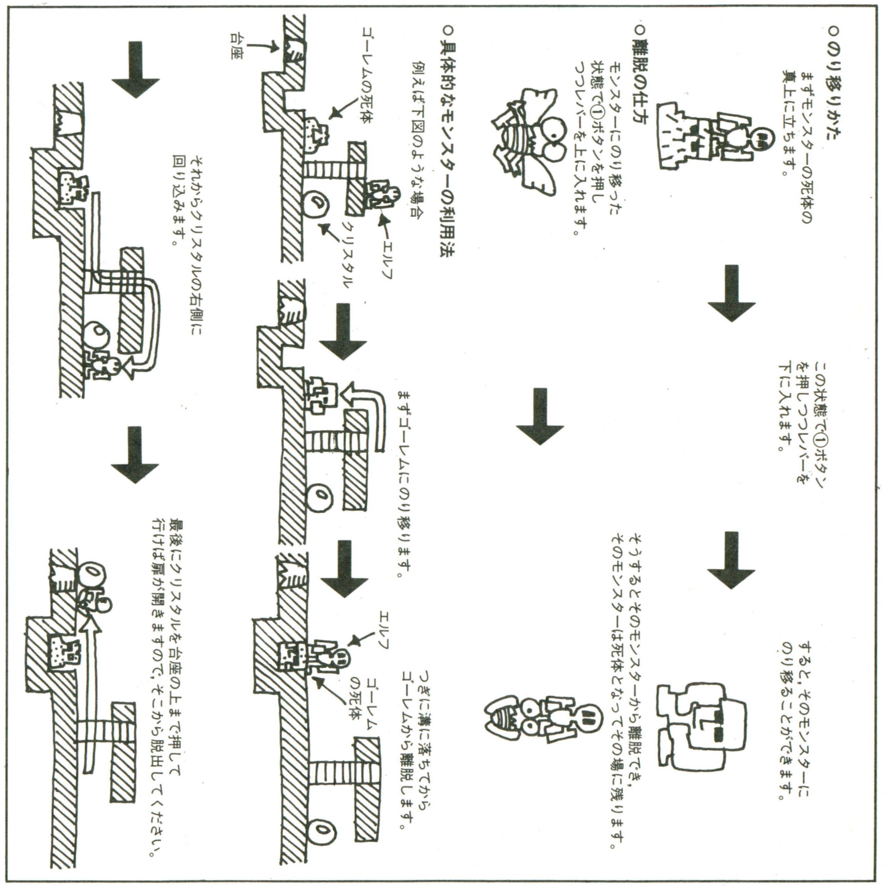
キャラクター・データに下手に圧縮をかけてしまったため、非常に打ち込みにくくなってしまいましたが、がんばって打ち込んでください。

キャラの移動や画面表示等に論理演算を多用しているので、興味のある人は、参考にしてください。

★

★

★



《第2図》モンスターの死体の使いかた

★ベーマガを1冊買った。夜に父がベーマガをもう1冊買ってきた。このような場合どうしたらよいのでしょう!!（東京都国分寺市・高木啓輔16才）……【影：もちろんお母さんにも、もう1冊買わせるでしょう。Dr.D：これで家族も幸せに暮らせると…。うむ。】

```
=96 and cg4=96)and stg=0)+(sti=2 and((bg1>415 and bg1<420)and(bg2>415 and bg2<42
0))and(cg1=96 and cg2=96))*-1
  610   sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh,2):if stg=1 then nomon2()
  620 endfunc
  630 func hae()
  640   bgk_set():moh=290+(mwk=1)*-1
  650   plx=plx+(sti=4 and((bg6>407 and bg6<416)and(bg7>407 and bg7<416))and(cg5
=96 and cg6=96))+(sti=6 and((bg4>407 and bg4<416)and(bg5>407 and bg5<416))and(cg
7=96 and cg8=96))*-1
  660   bg8=bg_get(1,plx,ply-1):bg9=bg_get(1,plx+1,ply-1)
  670   ply=ply+(sti=8 and((bg8>407 and bg8<416)and(bg9>407 and bg9<416))and(cg3
=96 and cg4=96)and stg=0)+(sti=2 and((bg1>407 and bg1<416)and(bg2>407 and bg2<41
6))and(cg1=96 and cg2=96))*-1
  680   sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh,2):mwk=mwk*-1:if stg=1 then nomon2()
  690 endfunc
  700 func mok_move()
  710   mgo=(bg3>415 and bg3<420)
  720   bgg=((bg1=404 or bg1=406 or bg2=404 or bg2=406)or(bg3=409 and bg1=412)or
 not(cg1=96 and cg2=96)or(bg3=412 or bg3=413))
  730   moh1=(sti=4)*-1+(sti=6)*-16385+256+(mwk=1 and(sti=4 or sti=6))*-1+(sti=0
 and((bg1=412 and bg3=413)or(bg1=413 and bg3=412)))*-3+(monk=3)*-5
  740   moh2=(mwk=1 and((sti=2 and(bg1=412 or bg1=413))or(sti=8 and(bg3=412 or b
g3=413))))*-16384+((sti=2 and(bg1=412 or bg1=413))or(sti=8 and(bg3=412 or bg3=41
3)))*-3
  750   moh=moh1+moh2
  760   plx=plx+(sti=6 and not(bg4=404 or bg5=405 or bg4=405 or bg5=404)and(cg7=
96 and cg8=96)and bgg=-1 and stg=0)*-1+(sti=4 and not(bg6=406 or bg7=407 or bg6=
407 or bg7=406)and(cg5=96 and cg6=96)and bgg=-1 and stg=0)
  770   ply=ply+(not(bg1=404 or bg1=406 or bg2=404 or bg2=406)and not(bg1=412 or
 bg1=413)and(cg1=96 and cg2=96))*-1+(sti=2 and(bg1=412 or bg1=413)and(cg1=96 and
 cg2=96))*-1+(sti=8 and(bg3=412 or bg3=413)and(cg3=96 and cg4=96)and stg=0)
  780   sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh,2):mwk=mwk*-1:if mgo<>0 then over()
  790 endfunc
  800 func bgk_set()
  810   sti=stick(1):stg=strig(1):bg1=bg_get(1,plx,ply+2):bg2=bg_get(1,plx+1,ply
+2):bg3=bg_get(1,plx,ply+1):bg4=bg_get(1,plx+2,ply):bg5=bg_get(1,plx+2,ply+1):bg
6=bg_get(1,plx-1,ply):bg7=bg_get(1,plx-1,ply+1)
  820   bg8=bg_get(1,plx,ply):bg9=bg_get(1,plx+1,ply):bgA=bg_get(1,plx+1,ply+1)
  830   cg1=bg_get(0,plx,ply+2):cg2=bg_get(0,plx+1,ply+2):cg3=bg_get(0,plx,ply-1
):cg4=bg_get(0,plx+1,ply-1):cg5=bg_get(0,plx-1,ply):cg6=bg_get(0,plx-1,ply+1):cg
7=bg_get(0,plx+2,ply):cg8=bg_get(0,plx+2,ply+1)
  840   cg9=bg_get(0,plx+2,ply-1):cgA=bg_get(0,plx+3,ply-1):cgB=bg_get(0,plx-2,p
ly-1):cgC=bg_get(0,plx-1,ply-1)
  850 endfunc
  860 func ti_down()
  870   while 1
  880     ti1=bg_get(1,tix,tiy+2):ti2=bg_get(1,tix+1,tiy+2):ti3=bg_get(1,tix,tiy
+1):ti4=bg_get(0,tix,tiy+2):ti5=bg_get(0,tix+1,tiy+2)
  890     tig=((ti1=404 or ti1=406 or ti2=404 or ti2=406)or(ti3=409 and ti1=412)
or not(ti4=96 and ti5=96))
  900     if rah=428 and ti4=432 then do_open()
  910     if tig then break
  920     tiy=tiy+1:for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,tix+x,tiy+y,rah+y+x*2):ne
xt:next
  930     bg_put(0,tix,tiy-1,96):bg_put(0,tix+1,tiy-1,96)
  940   endwhile:endfunc
  950 func nomon()
  960   if sti=2 and(cg1=272 or cg1=292 or cg1=312 or cg1=400)and monk=2 then {
  970     for i=0 to 16:sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16+i,moh,2):next:ply=ply+2
  980     monk=(cg1=272)*-2+(cg1=292)*-3+(cg1=312)*-4+(cg1=400)*-9
  990     moh=(monk=2)*-256+(monk=3)*-261+(monk=4)*-266+(monk=9)*-290
 1000     sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16,moh)
 1010     for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,plx+x,ply+y,96):next:next:nosu=nosu
+1}
 1020   ng_set():bgg2=((bg1=404 or bg1=406 or bg1=412 or bg1=413 or bg2=404 or b
g2=406 or bg2=414 or bg2=415)or not(cg1=96 and cg2=96))
 1030   if sti=8 and bgg2=-1 and nosu>0 and ngg=-1 then {
 1040     moh=(monk=2)*-272+(monk=3)*-292
 1050     for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,plx+x,ply+y,moh+y+x*2):next:next
 1060     for i=0 to 16:sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16-i,256,2):next:ply=ply-2:monk=
2:nosu=nosu-1}
 1070 endfunc
 1080 func ng_set()
 1090   ng1=bg_get(0,plx,ply-2):ng2=bg_get(0,plx+1,ply-2):ng3=bg_get(1,plx,ply-2
):ng4=bg_get(1,plx+1,ply-2)
 1100   ngg=((ng1=96 and ng2=96)and(not(ng3>403 and ng3<408)and not(ng4>403 and
ng4<408)))
 1110 endfunc
 1120 func nomon2()
 1130   ng_set()
 1140   if sti=8 and ngg=-1 then {
 1150     moh=(monk=4)*-312+(monk=9)*-400
 1160     for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(0,plx+x,ply+y,moh+y+x*2):next:next
 1170     for i=0 to 16:sp_set(0,plx*8+16,ply*8+16-i,256,2):next:ply=ply-2:monk=
2:nosu=nosu-1}
 1180 endfunc
 1190 func over()
 1200   contrast(0):m_play(2):for i=0 to 1500:next:cls:bg_scroll(0,0,256):bg_scr
oll(1,0,256)
 1210   home(0,0,256):sp_off():contrast(15):for i=0 to 1500:next
 1220   while 1:if stick(1)=4 then title():break
 1230   if stick(1)=6 then contrast(0):for i=0 to 1500:next:dook=0:break
 1240   endwhile:home(0,0,0):bg_scroll(0,0,0):bg_scroll(1,0,0):bg1_make():bg0_ma
ke():monk=2
 1250 nosu=0:endfunc
 1260 func do_open()
 1270   hix=tix*8+20:hiy=tiy*8+10:m_play(4):sp_set(1,hix,hiy,301,2):for i=0 to 5
00:next
 1280   sp_set(1,hix,hiy,302,2):for i=0 to 500:next
 1290   for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(1,tx+x,ty+y,452+y+x*2):next:next
 1300   sp_set(1,hix,hiy,303,2):for i=0 to 500:next
 1310   sp_set(1,hix,hiy,302,2):for i=0 to 500:next
 1320   for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(1,tx+x,ty+y,456+y+x*2):next:next
 1330   sp_set(1,hix,hiy,301,2):for i=0 to 500:next
 1340   sp_set(1,hix,hiy,280,2)
 1350   for x=0 to 1:for y=0 to 1:bg_put(1,tx+x,ty+y,460+y+x*2):next:next
 1360 dook=1:endfunc
 1370 func ne_stage()
 1380   if maze=10 then en() else{m_play(3)
 1390   for y=14 to 19:for x=4 to 27:bg_put(0,x,y,96):bg_put(1,x,y,96):next:next
 1400   for i=0 to 500:next:contrast(0):for i=0 to 1500:next
 1410   maze=maze+1:bg_fill(0,96):bg_fill(1,96):dook=0:bg1_make():bg0_make()}
 1420 endfunc
 1430 func sp_pa()
 1440   locate 6,7:print"しばらくお待ち下さい":dim char c(255):dim str sc(35)[23
2]
 1450   sc(0)="0693810b91850a91850a81d181d1820a81d181d181a10a84a20b82a20da20b910
19282018108918191850881018 3a10181088101 82a201a1088102a202a10881019102 8101a10a810
2810b81a201a20500"
 1460   sc(1)="0593810b91850a91850ad181d1830ad181d182a10a84a20b82a2079105a209910
3928201910782a19183918207a10183a103810882a204a1039104a20a81018202918101810781068
207a108810301"
 1470   sc(2)="0593810b91850a91850a81d1840a81d183a10a84a20b82a20da20a910284a1099
2829181a20a93a102a20882a1920c81910ea1910ea1810da1830702"
 1480   sc(3)="0693810b91850a91850a8601910885a1019106910184a2019106910282a202810
69103a20381068102928 3a2068102918302a10681a184a109a10282a20da20d9102910b9181a1018
10e81a20503"
 1490   sc(4)="0f0f0f0993810b91850a91850a860a85a10a81118111a20b118111a10da20a910
29282029107918191849107910191 83a1910191069102918 1a191029106928292829181 0304"
 1500   sc(5)="03ca06c1d8c104c3d8c301c1d2c1d8c1d2c2d2cad2c2d2c1d1c2d2c2d1c1d2c2d
2c1d3c1d4c1d2c2d3c1d2c1d3c1d3c2d1c3d2c2d2c3d1c2d3c1d6c1d3c2d1c3d6c3d1c101c1d2c8d
2c102c4d6c401c1d6c2d6c2d5c102c1d5c802c705"
 1510   sc(6)="01c907c1d7c107c1d7c404c7d1c1d3c103c3d1c2d2c1d4c102c1d1c1d5c1d4c10
2c1d1c1d5c1d4c102c1d1c2d3c1d5c101c3d5c3d3c101c1d1c1d1c1d3c2d4c101c3d5c3d3c101c1d
2c5d1c1d3c102c3d6c503c1d4c1d7c101c1d4c101c1d6c101c601c80106"
 1520   sc(7)="0f02c907c1d7c107c1d7c404c7d1c1d3c103c3d1c2d2c1d4c102c1d1c1d5c1d4c
102c1d1c1d5c1d4c102c1d1c2d3c1d5c101c3d5c3d3c101c1d1c1d1c1d3c2d4c101c3d5c3d3c101c
1d2c5d1c1d3c102c4d2c1d2c504c1d2c1d7c103cd0207"
 1530   sc(8)="03c907c1d7c404c1d7c1d1c1d1c103c1d7c1d1c1d1c103c1d7c1d3c5d7c1d3c2d
1c2d7c1d2c101c1d1c1d1c7d3c101c1ddc102c1dcc102c1dcc102c1dcc102c1d5c2d5c101c1d5c10
2c1d5c101c602c1d5c10ac50108"
 1540   sc(9)="03ca06c2d5c1d1c106c1d2c1d5c106c1d4c1d1c1d1c106ca05c2d1c2d2c2d1c20
3c1d1c1d3c1d1c1d2c1d1c102c1d2c1d2c1d3c1d2c102c1d2c2d1c2d2c1d3c2d3c1d6c1d1c1d1c3d
1c2d2c1d3c1d3c2d3c8d2c3d6c1d7c2d2c1d7c1d1c1d1c2d4c1d3c1d5cfc209"
 1550   sc(10)="04a1f2a2f2a107a1f211f211f2a103a101a181f211f211f281a101a482f282f2
82a481a1825682a181a4815881a481a1524652a181a4815881a402a2c6a202a102a181c881a103a1
82c882a101a182a1c8a182a281a182c682a181a101a181a183a283a181a103a183a102a183a103a5
04a50110"
```

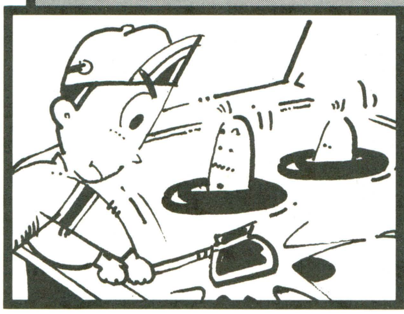
★"チャレ・ハイ"のコーナーが、もう10年以上も続いてるって知っていました？（神奈川県横浜市・**小河竜平21才**）……【**編**：それを言うなら、特選プログラム・コーナーだって創刊からずっと続いているじゃない。**Dr.D**：うむ。**影**：うんうん。**つぐ美**：はい。】

★ダンザーが段差でこけた。かっ影さん，そんな白い目で見ないで！（福井県大野市・ヘビ15才）……【編：影さんの場合，白い目なのか，あいてるのか，なんなのかわからないからずるいですよ。影：サングラスの一番似合う男にむかって，なんなのかはないと思うなー。】

```
 1560   sc(11)="04a1f111f211f1a107a1f211f211f2a103a101a181f881a101a482f282f282a4
81a1825682a181a4815881a481a1524652a181a4815881a402a2c6a202a102a181c881a103a182c8
82a102a182a1c6a182a102a182a1c6a182a102a383a283a304a1830283a106a402a40312"
 1570   sc(12)="04a1f2a2f2a107a1f8a103a101a181f211f211f281a101a482f111f211f182a4
81a1825682a181a4815881a481a1524652a181a4815881a402a2c6a202a481c881a301a182c882a1
01a182a1c8a182a482c682a301a184a484a103a181a204a281a105a108a10313"
 1580   sc(13)="0f06c609c1f2c2f2c108f808f211f211f205e102f211f211f202e101e301c1f2
c2f2c101e70111c111c111c101e6c1e111c111c111c111c1e1c1e201e2cae203e2c1d6c1e204cc07
c1d4c109c101c401c107c108c106c108c10334"
 1590   sc(14)="05c609c1f2c2f2c108f808f211f211f208f211f211f208c1f2c2f2c105c10311
c111c111c103c103c1e111c111c111c111c1e1c104e1cae103e3c1d6c1e301e2cce601c1d4c101e7
01c101c401c101e301e102c106c102e106c104c1060f35"
 1600   sc(15)="05c609c1f2c2f2c108f808f2e1f2e1f208f2e1f2e1f208c1f2c2f2c10911c111
c111c108e111c111c111c111c1e105cc04c1e1c1d6c1e1c104e1cae104e1c1e1c1d4c1e1c1e104e2
c1e1c4e1c1e205e1c1e202e2c1e107c1e104e1c1050f36"
 1610   sc(16)="b1deb2deb2cebfb3deb2deb2cebfb3deb2deb2cebfb3deb2deb2ceb2bf39"
 1620   sc(17)="06f40af204f207f108f105f102f305f103f102f3053121f102f101f3053221f1
01f10b23f202f2063123f202f2053322f20831213123f101f10632013122f102f105322131213121
f103f10132223322f105f1233124f107f23123f20af40643"
 1630   sc(18)="2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2f2140"
 1640   sc(19)="0f0f0f0f0f0df10ff10ef30ef10ff10f0f0f0f0f0d45"
 1650   sc(20)="0f0f0f0f0cf10ff10ef30cf50cf30ef10ff10f0f0f0f0c46"
 1660   sc(21)="0f09f10ff10ff10ff10ef30df30bf70bf30df30ef10ff10ff10ff10f0f0947"
 1670   sc(22)="fff2eef2e14ce1f2e14411451141e1f2e14411451141e1f2e14411451141e1f2
e14114421441e1f2e14ce1f2e14411451141e1f2e14411451141e1f2e14114421441e1f2e14ce1f2
e14411451141e1f2e14411451141e1f2e14114421441e1f2e14ce1f148"
 1680   sc(23)="fff2eef2e1441444e1f2e14211411444e1f2e14211411444e1f2e14211411444
e1f2e11341144113e1f2e1441444e1f2e14211411444e1f2e14211411444e1f2e11341144113e1f2
e1441444e1f2e14211411444e1f2e14211411444e1f2e11341144113e1f2e1441444e1f149"
 1690   sc(24)="fff2eef2e1421842e1f2e111411842e1f2e111411842e1f2e111411842e1f2e1
1141184111e1f2e1421842e1f2e111411842e1f2e111411842e1f2e11141184111e1f2e1421842e1
f2e111411842e1f2e111411842e1f2e11141184111e1f2e1421842e1f150"
 1700   sc(25)="fff2eef2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2
e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f2e11ce1f151"
 1710   sc(26)="0355450552 4a04514b0451465111430451465111430451465111440251431151
43511143025143115143511143025142115145511142025142115143511151114202514211514351
11415111425142115243511142511141514211514551114251115142115145511143524111514751
11435141"
 1720   sc(27)="02a1f2a1f2a108a1f111f211f2a101a203a2f111f211f2a281a10381a181f281
f281a182a103a2825382a40381a1815581a182a103a2514551a281a104a1815581a181a201a103a2
c4a181a503a1c6a283a101a281c3a281c181a281a10183c2a183c183a482c3a181a1c184a10181a2
81c1a1c1"
 1730   sc(28)="04a1f2a2f2a107a1f2e1f2e1f2a103a101a181f2e1f2e1f281a101a482f282f2
81a581a2815141514151 4182a181a4815141514151415141 81a481a151475141a181a48141514151
4151415181a402a2c6a202a102a181c1a1c2a1c1a1c181a103a182c5a1c2a181a102a281a1c1a1c5
82a102a1"
 1740   sc(29)="c1b211c212d2c111c4b215d2c212c2b212d1c111d2c2b211c1b212d114d1c1b2
15d1c112d212b212d2c111d1b111d414d2c2b1c1b111d3c2b111d2c2b313d1c2b212d1c1b315c1b2
15b213d1b115d315d1b112d312d1c211d1c111d112d3c211d1c1b114b111d3c2b115d2c112d2c2b1
12d112d3"
 1750   sc(30)="11421543114114421141114112416111431541114212611142611141124211142
11411341611142114161114211421261124211416111421242116111431141611142611142134261
11621142611141611141124161116211426111416111421141611261114161124161124111621441
61114162"
 1760   sc(31)="514851114344"
 1770   sc(32)="a1c184a201a102a182a184a202a104a70511"
 1780   sc(33)="83c3a1c2a181a203a182a184a181a205a183a184a107a80414"
 1790   sc(34)="c1b112d1c1b112d211d3c2b211c1b211d2c111d2c237"
 1800   sc(35)="11411262114211416111416112421261114211621141611242114112416111 61
13611141611241114162116111421262114211416111611142621261114138"
 1810   for i=0 to 30:coun=0:kco=1
 1820   ii=i:repeat:spa=val("&h"+mid$(sc(ii),kco,1)):spb=val("&h"+mid$(sc(ii),kc
o+1,1))
 1830   for j=1 to spb:c(coun+j-1)=spa:next:coun=coun+spb:kco=kco+2
 1840   if kco=233 then ii=ii+5:kco=1
 1850   until coun=256:dba=val(mid$(sc(ii),kco,2)):sp_def(dba,c):next
 1860   dim int sco(15)={0,14798,32,50,1024,1536,1056,2046,32768,45056,24588,211
20,33792,44352,44394,52850}
 1870   for i=0 to 15:sp_color(i,sco(i)):next:endfunc
 1880 func sc_make():contrast(0):for i=0 to 1500:next
 1890   window(0,0,511,511):symbol(56,124,"STAGE CLEAR!",1,1,2,15,0)
 1900   symbol(312,60,"Crystal Z ne",1,1,2,15,0):symbol(332,130,"PUSH 1 BUTTON",
1,1,1,15,0)
 1910   symbol(342,200,"by H.TACHIBANA",1,1,0,15,0):symbol(20,300,"GAME OVER",2,
3,2,5,0)
 1920   symbol(41,430,"<-  TITLE         CONTINUE  ->",1,2,0,9,0):endfunc
 1930 func title()
 1940   contrast(0):for i=0 to 1500:next:home(0,256,0):bg_scroll(0,256,0):bg_scr
oll(1,256,0)
 1950   maze=1:dook=0:cls:sp_disp(1):sp_move(1,161,66,43):contrast(15):while 1
 1960   for i=0 to 1:sp_move(0,166,63,45+i):for ki=0 to 500:next:next:if strig(1
)=1 then break
 1970   for i=0 to 1:sp_move(0,166,63,47-i):for ki=0 to 500:next:next:if strig(1
)=1 then break
 1980   endwhile:contrast(0):m_play(1):for i=0 to 1500:next:bg_scroll(0,0,0):bg_
scroll(1,0,0)
 1990 home(0,0,0):sp_off():endfunc
 2000 func en()
 2010   contrast(0):for i=0 to 2500:next:cls
 2020   home(0,256,256):bg_scroll(0,256,256):bg_scroll(1,256,256)
 2030   i=0:sp_disp(1):contrast(15):while 1:symbol(288,300,"CONGRATULATIONS!",1,
2,2,i,0)
 2040   sp=(i=0 or i=2)*-257+(i=1 or i=3)*-258+(i=4 or i=5 or i=6 or i=7 or i=12
 or i=13 or i=14 or i=15)*-256+(i=8 or i=10)*-16641+(i=9 or i=11)*-16642
 2050   sg=(i=0 or i=2)*-262+(i=1 or i=3)*-263+(i=4 or i=5 or i=6 or i=7 or i=12
 or i=13 or i=14 or i=15)*-261+(i=8 or i=10)*-16646+(i=9 or i=11)*-16647
 2060   sh=(i=2 or i=3)*-268+(i=0 or i=1 or i=4 or i=5 or i=8 or i=9 or i=12 or
i=13)*-266+(i=6 or i=7)*-269+(i=10 or i=11)*-267+(i=14 or i=15)*-16651
 2070   se=(i=0  or i=2 or i=4 or i=6 or i=8 or i=10 or i=12 or i=14)*-1+290
 2080   sp_set(0,112,200,sp,3):sp_set(1,64,200,se,3):sp_set(2,160,200,sg,3)
 2090   sp_set(3,208,200,sh,3):if m_stat(5)=0 then m_play(5,6,7)
 2100   if strig(1)<>0 then sp_off():break
 2110   i=i+1:if i=16 then i=0
 2120   endwhile:title():bg1_make():bg0_make():endfunc
 2130 func mu_set()
 2140   for i=1 to 7:m_alloc(i,150):m_assign(i,i):next
 2150   m_trk(1,"o6v15t200@8l16cdefg8")
 2160   m_trk(2,"o3v15t200@66l8bagfedc6")
 2170   m_trk(3,"o6v15t200@37c4o5l8bagfedc6")
 2180   m_trk(4,"o8v15t200@3l13cc#d")
 2190   m_trk(5,"o5v15t200@10l8gf#ger2ed#ecr2edcdr2gager2gabl4o6co5gecl2ar64r64l
8abal4gfedl2c")
 2200   m_trk(6,"o5v15t200@10l8ed#ecr2co4bo5co4gr2o5co4babr2o5efecr2gabl4geco4go
5l2fr64r64l8abal4edco4bl2g")
 2210   m_trk(7,"o5v15t200@10r2l8gf#ger2ed#ecr2edcdr2gage")
 2220 endfunc
 2230 func bg_data()
 2240   da(1)="ffffffffc0000003c0000003c0feffc3cfc20003c0020003c0020003fc020003c
ff3ef0fc00023ffc0002003c0002003c0002003c0002003ffffffff023028281806"
 2250   mo(1)="200610608306163000000"
 2260   da(2)="ffffffffc0000003c00fb003c0008003c0b08e03c0808203c0808203c2ffff83c
2000083c2000083eff3cfffe0000003ffffff33ffffff33ffffffff243028281008"
 2270   mo(2)="2008112143000000"
 2280   da(3)="ffffffffc0000003c0000f83c0000083cefc0083c20000fbc200fbcbc200080bc
200080bc200ffefc23fc023c2000023c2000023c2000023ffffffff023022040408"
 2290   mo(3)="1008118123241830000 0"
 2300   da(4)="ffffffffc0000003c0000003c2d7d783c2d55783c2ffff83c2000083c2000083f
bfc3fefc8c00023c8fff023c8fc0023c8000023c8000023ffffffff102202281606"
 2310   mo(4)="1406110084180840000 0"
 2320   da(5)="ffffffffc0000003fe000003c2f00003c2000003c2000003cfef3b03c023f803c
0200803c0200003c0fd557fc00d5573c00ffff3c0000003ffffffff283002280204"
 2330   mo(5)="0404108063142241622418224000 00"
 2340   da(6)="ffffffffc0000003cbffff03c8000003c8fc03f3c80c3f03c8000003c8000003c
fff3e03c0033203c0000203c0000203cf000f33ffffcff3ffffffff022828280808"
 2350   mo(6)="1208120103082631826900000"
 2360   da(7)="ffffffffc0000003c3c3c3f3c00003f3c0000003c0000003cf555557cf555557c
fffffffc0000003c0000003c0000003ff0cccffffffffffffffff240628240604"
 2370   mo(7)="0804110144181440826314269182692226900000"
 2380   da(8)="ffffffffc0000003c0fb0ef3cbc80203c8080203cffc3ff3c0000003feffff03c
2000003cff557c3cfffffc3c0000003ffcff3ffffff3ffffffff022626040804"
 2390   mo(8)="10041060621220414204162041026926243000000"
 2400   da(9)="ffffffffc0000003c2c00fffc2000003c20003fbcbc0000bc8000fffc8000003e
fcefeffe002023fe0020203e0020203e0020203e3cffffffffffff281828040604"
 2410   mo(9)="0804104103021620428220109000000"
 2420   da(10)="ffffffffc0000003cc3fffc3cff00003c00000d7c00000fff3ffc003c0000c03
c00003efc0000023cd7d7f23cd557023cffff023c0000023ffffffff023010121204"
 2430   mo(10)="20041080692610420142221691522422283000000"
 2440 endfunc
```

PC-E500/550/650用

みんなでワイワイ，もぐらたたきだ！



土龍（もぐら）の逆襲（ぎゃくしゅう）

西野　陽一

◆ 中身は？

単なるもぐらたたきです。

◆ 遊びかた&操作方法

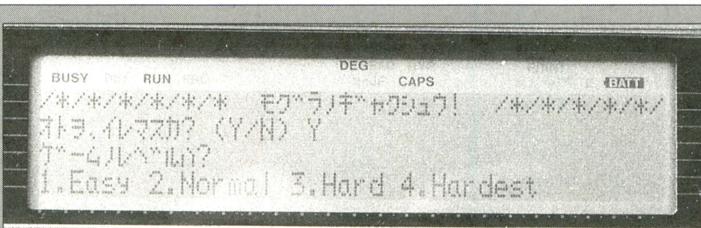
そのまま打ち込み，RUNしてください。

音の有無と難度をY，Nキーと数字キーで入力してもらえばスタートです。

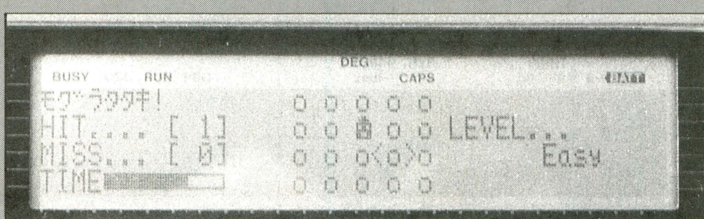
5×4のマスの穴から，モグラ君が頭をだします。数字キーで移動させ，スペースまたはリターン・キーで攻撃します。当たればHITが加算，ミスったらMISSが増えます。

TIMEが0になれば終了で，命中率などが表示され，命中率や，HITの数，MISSの数が100点満点の得点として表示されます。

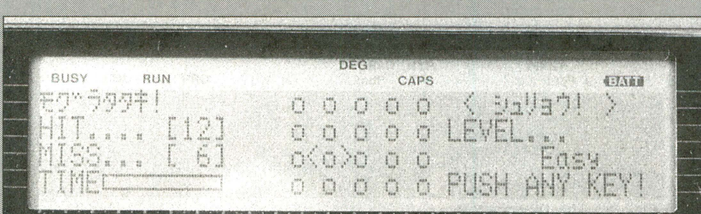
この点数が50点以上あればノルマ達成で難度がHardestならばクリア，それ以外なら，難度が1アップします。50点以下ならゲーム・オーバーです。斜め移動が勝敗のきめ手となってきます。友達と燃えてください。高得点のコツはミスらないことです。



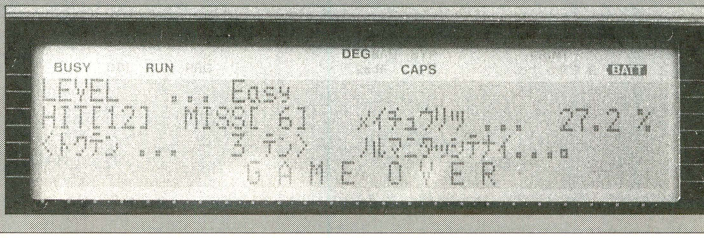
◀《写真1》タイトルで，音の有無，そしてレベルを選んでスタート！



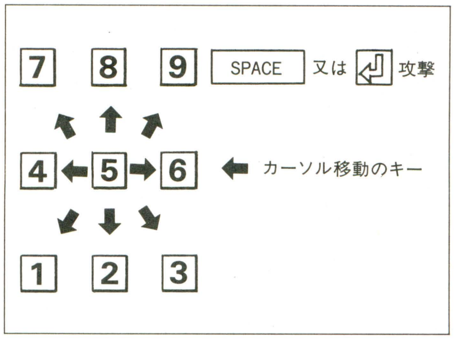
▶《写真2》もぐらが頭をだすから，ビシッとたたけばOKだ！



◀《写真3》画面左下のTIMEがなくなるとゲーム終了



▶《写真4》命中率などが表示され，得点によってはつぎのレベルへ



《第1図》操作方法

おっと，言い忘れていたけれど，モグラはときどき，フェイントをかけてきます。

◆ 改造するならここを読め！

圧縮は，ほぼ不可能です。

- 140行…数値25をいじれば，フェイントの確率が変わる。あげすぎないように。
- 320行…75−LV＊15をいじれば，ゲーム・バランスが変わる。

こんなの簡単だぜ！という人は，

60−LV＊10ぐらいに。

うぁっムズイーやってられないぜ〜。という人は，

75−LV＊10ぐらいに。

まぁ，勝手にいじってください。

◆ 最後に！

さぁ〜てぇ〜とぉ〜。ど〜だ！おもしろいだろう。授業中ひらめいたんだぞ〜。あぁ！受験生がこんなことしてていいのか？でも遊んでしまうんだな〜。

《第1表》変数表

T, I, I$	汎用
X, Y	カーソル位置
LV	難度
BE	音の有無
MX, MY	モグラ君の座標
HIT	命中した数
MISS	当たらなかった数
TIME	残り時間
ME	命中率
SC	得点



★ファミリーBASICって何？（埼玉県北足立郡・芦澤正光17才）……【Dr.D：ファミリーコンピュータ用のBASICなわけだ。BASICカートリッジとキーボードがいっしょになってるんだな（V3用はBASICカートリッジのみ）。】

```
10:CLS :FOR T=0 TO 40:LOCATE 0,0:PRINT RIGHT$ ("/*/*/*/*/*/*  ﾓｸﾞﾗﾉｷﾞｬｸｼｭｳ!  /*/*/*/*/*/",T):FOR I=0 TO T^1.25:NEXT :NEXT
20:PRINT "ｵﾄｦ､ｲﾚﾏｽｶ? (Y/N)"
30:GOSUB 450:IF I$="Y" THEN BE=1 ELSE IF I$="N" THEN BE=0 ELSE 30
40:LOCATE 17,1:PRINT I$:PRINT "ｹﾞｰﾑﾉﾚﾍﾞﾙﾊ?":PRINT "1.Easy 2.Normal 3.Hard 4.Hardest"
50:GOSUB 450:IF I$<"1" OR I$>"4" THEN 50 ELSE LV=VAL (I$)-1
60:LOCATE 11,2:GOSUB 400:GOSUB 410
70:X=0:Y=0:HIT=0:MISS=0
80:CLS :PRINT "ﾓｸﾞﾗﾀﾀｷ!":PRINT "HIT.... [ 0]":PRINT "MISS... [ 0]":PRINT "TIME":LINE (24,25)-(69,29),S,BF
90:FOR T=0 TO 3:LOCATE 16,T:PRINT "o o o o o":NEXT :LOCATE 26,1:PRINT "LEVEL...":LOCATE 32,2:GOSUB 410:GOSUB 310:GOSUB 450
100:FOR T=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 28,0:PRINT USING "# ﾋﾞｮｳﾏｴ｡";T:FOR I=0 TO 550:NEXT :LOCATE 28,0:PRINT "       ":FOR I=0 TO 150:NEXT :NEXT :LOCATE 28,0:PRINT "       ":GOSUB 450
110:FOR TIME=43 TO 0 STEP -1:LINE (25+TIME,26)-(25+TIME,28),R
120:MX=RND 5-1:MY=RND 4-1:GCURSOR (96+MX*12,7+MY*8):GPRINT "603078783060"
130:GOSUB 320:IF I$=" " OR I$=CHR$ 13 THEN 280
140:IF RND 100<25 THEN GOSUB 400:GOTO 120
150:GCURSOR (96+MX*12,7+MY*8):GPRINT "7C765F5F767C"
160:GOSUB 320:IF I$=" " OR I$=CHR$ 13 THEN 280
170:GOSUB 400:NEXT
180:LOCATE 27,0:PRINT "<ｼｭｳﾘｮｳ! >":FOR T=50 TO 0 STEP -2:BEEP BE,T,10:NEXT :LOCATE 26,3:PRINT "PUSH ANY KEY!":GOSUB 430
190:CLS :PRINT "LEVEL ...":LOCATE 12,0:GOSUB 410:GOSUB 300
200:LOCATE 0,1:PRINT USING "HIT[##]  MISS[##]";HIT;MISS:GOSUB 300
210:ME=HIT/44*100:LOCATE 20,1:PRINT USING "ﾒｲﾁｭｳﾘﾂ ... ###.# %";ME:GOSUB 300
220:SC=(HIT-MISS)*ME/44:IF SC<0 THEN SC=0
230:LOCATE 0,2:PRINT "<ﾄｸﾃﾝ ...      ﾃﾝ>":FOR T=0 TO 75:LOCATE 10,2:PRINT USING "###";RND 100:NEXT :LOCATE 10,2:PRINT USING "###";SC
240:LOCATE 20,2:IF SC>=90 THEN PRINT "ｽｺﾞｽｷﾞﾙｾﾞ!" ELSE IF SC>=50 THEN PRINT "ﾉﾙﾏﾀｯｾｲﾀﾞﾈ｡" ELSE PRINT "ﾉﾙﾏﾆﾀｯｼﾃﾅｲ...｡":GOTO 270
250:GOSUB 300:IF LV<>3 THEN PRINT "1ﾗﾝｸｱｯﾌﾟﾆﾁｮｳｾﾝｼｮｳ｡":LV=LV+1:GOSUB 300:GOSUB 420:GOTO 70
260:PRINT "ｸﾘｱ!!! ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ｡":GOSUB 460:GOSUB 300:CLS :END
270:GOSUB 300:LOCATE 13,3:PRINT "G A M E  O V E R":BEEP BE,200,200:GOSUB 430:CLS :END
280:IF X=MX AND Y=MY THEN HIT=HIT+1:LOCATE 15+X*2,Y:PRINT "[":LOCATE 17+X*2,Y:PRINT "]":BEEP BE,30,50:BEEP BE,0,75 ELSE MISS=MISS+1:BEEP BE,200,10
290:LOCATE 9,1:PRINT USING "##";HIT:LOCATE 9,2:PRINT USING "##";MISS:GOTO 170
300:GOSUB 460:GOSUB 430:RETURN
310:LOCATE 15+X*2,Y:PRINT "<":LOCATE 17+X*2,Y:PRINT ">":RETURN
320:FOR T=0 TO 75-LV*15:I$=INKEY$ :IF I$="" THEN NEXT :RETURN
330:IF I$=" " OR I$=CHR$ 13 THEN RETURN
340:BEEP BE,5,2:LOCATE 15+X*2,Y:PRINT " ":LOCATE 17+X*2,Y:PRINT " "
350:IF I$="7" OR I$="8" OR I$="9" THEN Y=Y+(Y>0)
360:IF I$="1" OR I$="2" OR I$="3" THEN Y=Y-(Y<3)
370:IF I$="7" OR I$="4" OR I$="1" THEN X=X+(X>0)
380:IF I$="9" OR I$="6" OR I$="3" THEN X=X-(X<4)
390:GOSUB 310:NEXT :RETURN
400:LOCATE 16+MX*2,MY:PRINT "o":RETURN
410:PRINT MID$ ("Easy   Normal Hard   Hardest",1+LV*7,7):RETURN
420:LOCATE 0,3:PRINT "/*/*/*/*/*/*/ PUSH ANY KEY /*/*/*/*/*/*/"
430:IF INKEY$ <>"" THEN 430
440:IF INKEY$ ="" THEN 440 ELSE RETURN
450:I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 450 ELSE RETURN
460:BEEP BE,10,100:BEEP BE,0,100:RETURN
```


★1か月のOFの投稿数はどれぐらいなんですか？（大阪府堺市・なかのかつのり16才）……【**影**：そんなの数えたことないからわから〜ん。この数じゃ数えようなんて気にならな〜ん。**編**：そんな中から選ばれるハガキは，エライんだよ。**影**：キミもエラーイ。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

PC-9801シリーズ互換機(N88－日本語BASIC(86))＋サウンドボード用

NIGHT STRIKER(ナイトストライカー) ~BOSS(ボス)6~

Silpheed☆

©TAITO

みなさん，こんにちは

こんにちは，Silpheed☆こと田中慶一です。先月はまた88で作るようなことを書きましたが，何となく98で作りたくなったので今月は98でいきます（おひ）。

曲は，「NIGHT STRIKER」から「BOSS 6」です。

聞いたことある？

曲については，今更説明する必要はないですね。聴いたことのない人は大変不幸？ ですから，今すぐCD屋さんへダッシュすることをお勧(すす)めします。

ためになるプログラム解説

プログラムについてですが，今回は前回に勝るとも劣らず自信がありません。メロディー重視で3音も重ねてしまった(FM×1，SSG×2）ので，曲全体としては音が薄くなってしまっています。だけどメロディーがしょぼいのも何だかなあと思い，あえてこのままにしました。

あと，機種によってテンポが不安定になったりするようですが，なるべくそれも直したつもりです。でも，曲の頭に戻る時に一気にまた音色設定等をしなければいけないため，一瞬もたついてしまいます。

また，このプログラムは98内蔵音源で調整しているので，EPSON内蔵音源ユーザーの人はボリュームの補正が必要だと思います（EPSONマシン持ってないので具体的な数値はわかりませんが）。

では，また来月お会いしましょう。

NIGHT STRIKER～BOSS6～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 'NIGHT STRIKER 「 BOSS 6 」 (c)TAITO
110 '    save "NST_B6.MUS"
120 '
130 '              N I G H T   S T R I K E R
140 '
150 '               「 BOSS 6 」   (c) TAITO
160 '
170 '                                    Programed by K.Tanaka ( Silpheed☆ )
180 '
190 ' ---------- init.
200 '
210 CLEAR ,&H4E00:PLAY ON:PLAY ALLOC 2000,2000,2000,5000,5000,5000
220 DEFINT A-Z:DEFSTR A-G,T:OPTION BASE 0
230 DIM V1(4,9),V2(4,9),V3(4,9),V4(4,9),V5(4,9),V6(4,9),V7(4,9),V8(4,9),V9(4,9)
240 DIM VA(4,9),VB(4,9),A(8),B(8),C(8),D(8),E(8),F(8),G(8)
250 '
260 ' ---------- YM2203 voice set
270 '
280 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V1(X,Y):NEXT Y,X
290 VOICE 1,V1
300 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :'  bass drum
310 DATA  0, 31, 21,  7,  2,117,  0,  0,  0,  0
320 DATA  0,  9, 21,  7,  2, 93,  0,  0,  0,  0
330 DATA  0, 16, 31,  7,  0,119,  0,  0,  0,  0
340 DATA  0, 16, 31,  7,  0,123,  0,  0,  0,  0
350 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V2(X,Y):NEXT Y,X
360 VOICE 2,V2
370 DATA 60, 15,  3,  0,200, 23,  0,  5,  0,  0 :'  snare drum
380 DATA  0, 24, 23, 12, 15,123,  0, 15,  3,  0
390 DATA  0, 19, 16, 10, 14,103,  0,  2,  3,  0
400 DATA  0,  7, 10,  6,  9,120,  0,  4,  7,  0
410 DATA  0, 14, 13,  7, 10,120,  0,  2,  7,  0
420 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V3(X,Y):NEXT Y,X
430 VOICE 3,V3
440 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0 :'  strings
450 DATA 10, 19, 22,  8, 15, 99,  1,  4,  3,  0
460 DATA 13, 21, 31,  7, 10,127,  0,  8,  7,  0
470 DATA 15, 21, 31,  8, 15,127,  0,  8,  7,  0
480 DATA 13, 21, 31,  7, 10,127,  0,  8,  7,  0
490 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V4(X,Y):NEXT Y,X
500 VOICE 4,V4
510 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :'  synth bass 1
520 DATA  0, 18, 31,  5, 13,102,  0,  1,  0,  0
530 DATA  0, 18, 24,  5, 14, 91,  0,  0,  0,  0
540 DATA  0, 20, 24,  5, 14,108,  0,  0,  0,  0
550 DATA  0, 21, 23,  5, 14,126,  0,  2,  0,  0
560 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V5(X,Y):NEXT Y,X
570 VOICE 5,V5
580 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :'  synth bass 2
590 DATA  0, 16, 17,  7,  9,100,  0,  1,  7,  0
600 DATA  0, 23, 17, 11,  9, 80,  0,  8,  0,  0
610 DATA  0, 23, 17, 11,  9, 90,  0,  0,  0,  0
620 DATA  0, 19, 17,  5, 10,127,  0,  2,  0,  0
630 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V6(X,Y):NEXT Y,X
640 VOICE 6,V6
650 DATA 59, 15,  0, 1,1600,-127, 0, 15,  0,  0 :'  synth tom
660 DATA  0, 27, 31, 14, 15,120,  0, 11,  0,  0
670 DATA  0, 10, 27, 14,  3, 90,  1,  4,  3,  0
680 DATA  0,  5, 31,  0,  0,127,  1,  4,  0,  0
690 DATA  0, 17, 31,  8,  0,114,  1,  3,  0,  0
700 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V7(X,Y):NEXT Y,X
710 VOICE 7,V7
720 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :'  brass
730 DATA 16, 26, 31, 10, 13, 98,  2,  4,  3,  0
740 DATA 13, 31, 31,  8, 15,127,  1,  8,  3,  0
750 DATA 16, 26, 31, 10, 13, 96,  2,  8,  7,  0
760 DATA 13, 31, 31,  8, 15,127,  1,  8,  7,  0
770 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ VA(X,Y):NEXT Y,X
```

★プレゼントはソフトハウスからの提供品なのだろうか。だったら影さん，もっと気張って集めなさい。（静岡県三島市・榊　土佐17才）……【編:「気張って」，とか，「ガンバッテ！」とかいうことばが通じるような人だと思いますか？影:そうそう，私は自然体が好き。Zzzzz】

★大学の卒論で,「つぐ美さん20才の秘密」をテーマにしようと思います。あ,でもまだ2年だから,2年後は20才じゃ……。キラリ★(栃木県大田原市・佐藤　真19才)……【影:テーマが悪い。卒業できないよ.「今明かされるスーパー・アイドル影さんの秘密」というテーマはどう?】

```
780 VOICE 10,VA
790 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' bass drum & cymbal
800 DATA  0, 26, 27, 12, 15,127,  0, 15,  0,  0
810 DATA  0, 18, 19,  6, 12,112,  0,  0,  0,  0
820 DATA  3, 12, 21,  9,  0,127,  0,  0,  0,  0
830 DATA  0, 16, 21,  6,  5,123,  0,  0,  0,  0
840 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ VB(X,Y):NEXT Y,X
850 VOICE 11,VB
860 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0 :' synth bass 3
870 DATA  0, 24, 26,  9,  0, 81,  2,  5,  0,  0
880 DATA  0, 24, 26,  9,  2, 90,  0,  0,  0,  0
890 DATA  0, 24, 26,  9,  2, 87,  0,  0,  0,  0
900 DATA  0, 24, 26,  8,  2,127,  0,  1,  0,  0
910 VOICE 0,V8                                    :'  dummy
920 VOICE COPY 2,V9
930 V9(2,5)=V9(2,5)-3:V9(4,5)=V9(4,5)-3
940 VOICE 9,V9                                    :'  snare drum ( fillin )
950 '
960 ' ---------- MML set
970 '
980 T="t157 mb"
990 '
1000 A(0)="@0@5 @v116 l16 q7 o3
1010 A(1)="defd efge fgaf gab-g  defd efge fgaf gab-g
1020 A(2)="defd efge fgaf gab-g  dddd dddd dddd dddd
1030 A(3)="a8>ae8<a>ce <b-8>b-f8<b->df c8>c<g8ceg d8>d<a8fga<":A(3)=A(3)+A(3)+">
1040 A1="d8>d<d8>d<b-a<b-8b-b-8>f<fd>c8>c<c8>c<fe<f8>f<f8>f<f>f<g8>g<g8>gfg
1050 A(4)=A1+"<a8>a<a8>aea <b-8>b-f<b-b->b-f <b-8>b-f<b-b->b-f
1060 A(5)=A1+"<a8>a<a8>aea <b-8>b-f<b-b->b-f c8>c<gcc>c<g
1070 A(6)=A(4) : A(7)=A(5)
1080 A(8)="@0@4 @v117 dddq8d2.^16<d2..q7dd
1090 '
1100 B(0)="@0@3 @v100 l16 q7 o4
1110 B(1)="defd efge fgaf gab-g  defd efge fgaf gab-g @v89
1120 B(2)="defd efge fgaf gab-g  ab->cd efed gfec+ db-ad @v97 < q8
1130 B(3)="<a4.>def8.e8.d8 g8.f8.e8f2  <a4.>def8.e8.d8 g8.f8.g8a2 >
1140 B(4)="d4.f8g8.a16^4>c2<f2g4.fga8.e8.c8d4. @0@7 @v114 q5 <<gab->cr<b-rarg
1150 B(5)="@0@3 @v97 q8 >> d4.f8g8.a16^4>c2<f2g4.fga8.>c8.<b-ab-2>c2 << @v99
1160 B(6)="d4.f8g8.a16^4>c2<f2g4.fga8.e8.c8d1
1170 B(7)="d4.f8g8.a16^4>c2<f2g4.fga8.>c8.<b-ab-2>c2 @v96
1180 B(8)="fdcd <a>c<ga fgeg dfeg> fdcd <a>c<fg d2 o4
1190 '
1200 C(0)="o2 q6 l16
1210 C(1)="@0@1 dddd dddd dddd dddd  dddd dddd dddd dddd
1220 C(2)="     dddd dddd dddd dddd  d q8 @9>c@2cc cccc cccc cccc<
1230 C1="@1d8@2b+8@1dd@2b+8":C(3)=C1+C1+C1+"@1d8@2b+8b+b+b+8"+C1+C1+C1+"@1d8@2b+
8@9b+@2b+b+b+
1240 C(4)=C1+C1+C1+C1+ C1+C1+"@1d8@2b+8@1dd@2b+@0@6d @1d8@2b+8@9b+@2b+b+b+
1250 C(5)=C1+C1+C1+C1+ C1+C1+C1+"@1d8@2b+@1d@9b+@2b+b+b+
1260 C(6)="@10d8@2b+8@1dd@2b+8"+C1+C1+"@1d8@2b+8@1dd@2b+@0@6d" +C1+"@1d8@2b+8@1d
d@2b+b+"+C1+"@1d8@2b+8@9b+@2b+b+b+
1270 C(7)=C1+C1+C1+C1+ C1+C1+C1+"@1d8@2b+@0@6d@9b+@2b+b+b+
1280 C(8)="@0@11 @v118 >dddd2.^16<d2.. @0@9b+@2b+
1290 '
1300 D(0)="q8 o5 l16
1310 D(1)="v13d64v14d32.v13d8v12dd2. dd2.v13d8v14d32v15d32
1320 D(2)="s0 m3900 defd efge fgaf gab-g  ab->cd efed gfec+ db-ad m2900
1330 D(3)="<aaag8.a8b-b-8a8.b-8>c8.<b-8.>c8dddd8dd8":D(3)=D(3)+D(3)
1340 D1="v13dv10drv13dv10drv13dv10d<v13av10arv13b-v10b-rv13dv10dv13dv10drv13gv10
grv13ev10ev13fv10frv13cv10cr<v13av10a>v13dv10dr<v13b-v10b-rv13gv10g>v13ev10erv13
av10arv13ev10ev13fv10f
1350 D(4)=D1+"r2..>":D(5)=D1+"r4.v13gv10gr4. <
1360 D(6)="v14dv11d{v14dv11d}<v14av11a{v14av11a}>v14dv11dv14ev11e{v14ev11e}v14fv
11f{v14fv11f}v14gv11gv14dv11d{v14dv11d}v14ev11e{v14ev11e}{v14dv11d}{v14cv11c}v14
fv11f{v14fv11f}v14cv11c{v14cv11c}<v14av11a>v14dv11d{v14dv11d}<v14b-v11b-{v14b-v1
1b-}{v14gv11g}>
1370 G1="{v14dv11d}v14ev11e{v14ev11e}v14av11a{v14av11a}v14ev11e
1380 G(6)=G1+"v14fv11fr4 l32 >v14gv12gv14av12av14b-v12b->v14cv12cv11cv10c<v14b-v
12b-v11b-v10b-v14av12av11av10av14gv12g <l16
1390 D(7)=D(6):G(7)=G1+"v14fv11fr4.v14gv11gr4. >>
1400 D(8)="l32 v13fv11fv13dv11dv13cv11cv13dv11d <v13av11a>v13cv11c<v13gv11gv13av
11a v13fv11fv13gv11gv13ev11ev13gv11g v13dv11dv13fv11fv13ev11ev13gv11g >v13fv11fv
13dv11dv13cv11cv13dv11d <v13av11a>v13cv11c<v13fv11fv13gv11g l16 v12d8v11d8v10dv8
c+v6c<v4b>
1410 '
1420 E(0)="q8 o5 l16
1430 E(1)="v13d64v14d32.v13d8v12dd2. dd2.v13d8v14d32v15d32
1440 E(2)=D(2)
1450 E(3)="v12 o4 d8.a8.d8<b-2>c2<f2 g2a2>c2d2 >>
1460 E1="v13d8.v11d8.v13fv11fv13g.v11g.v13a8.v11a8>v13c4v12c8v11c8<v13f4v12f8v11
f8v13g8.v11g8.v13fga.v11a.
1470 E(4)=E1+"v13e.v11e.v13cv11cv13d2v12d4v11d8v10d8
1480 E(5)=E1+">v13c.v11c.<v13b-af4v12f8v11f8v13g4v12g8v11g8
1490 E(6)="<"+E(4)
1500 E(7)=E1+">v13c.v11c.<v13b-a >f4v12f8v11f8v13g4v12g8v11g8
1510 E(8)="l32 r16 v11fv9fv11dv9dv11cv9cv11dv9d <v11av9a>v11cv9c<v11gv9gv11av9a
v11fv9fv11gv9gv11ev9ev11gv9g v11dv9dv11fv9fv11ev9ev11gv9g >v11fv9fv11dv9dv11cv9c
v11dv9d <v11av9a>v11cv9c<v11fv9fv11gv9g l16 v10d8v9d8v8dv6c+v4c
1520 '
1530 F(0)="q8 o5 l16
1540 F(1)="y7,28 y6,2 v15@w32v14@w32v13@wv12@wv11@w v10@w8v9@w8v8@w2v6@w2v5@w2
1550 F(2)="      y6,6 v15@w32v14@w32v13@wv12@wv11@w v10@w8v9@w8v8@w2v6@w2v5@w2
1560 F(3)="y7,56 v12 o4 d8.a8.d8<b-2>c2<f2 g2a2>c2d2 >>r8
1570 F1="v11d8.v9d8.v11fv9fv11g.v9g.v11a8.v9a8>v11c4v10c8v9c8<v11f4v10f8v9f8v11g
8.v9g8.v11fga.v9a.
1580 F(4)=F1+"v11e.v9e.v11cv9cv11d2v10d4v9d8v8d8
1590 F(5)=F1+">v11c.v9c.<v11b-af4v10f8v9f8v11g4v10g8v9g8
1600 F(6)="<"+F(4)
1610 F(7)=F1+">v11c.v9c.<v11b-a >f4v10f8v9f8v11g4v10g8
1620 F(8)="y7,28 y6,4 v15@w32v14@w32v13@wv12@wv11@w v10@wv9@wv8@wv7@wv7@w2 y6,3
v13@wv12@wv11@wv10@w v9@wv8@wv7@wv6@wv6@w2
1630 '
1640 ' ---------- play
1650 '
1660 VOICE LFO 5,1,1,60,60,0,8
1670 PLAY "y38,100":PLAY T,T,T,T,T,T
1680 '
1690 FOR Z=0 TO 8
1700 PLAY A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z):PLAY ,,,G(Z)
1710 NEXT
1720 IF STATUS PLAY(-1)<30 THEN 1690 ELSE 1720
```

FM TOWNS(F-BASIC386)
＋フリーソフトウェアコレクション５用

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

出たな!! Twin Bee

～天空の要塞ラピュタ～　©KONAMI

小倉　光博

内　容

アーケード版「出たな!!　Twin Bee」より３st BGM「天空の要塞ラピュタ」です。1992年４月号付録の楽譜を使わせていただきました。

使いかた

このプログラムを実行するには，フリーソフトウェアコレクション５が必要です。実行する前にドライブセットしておいてください。

プログラムについて

とくに変わったことはしていません。シンバルの高音をタンバリンとして使っていますが，耳ざわりな人は「K(x)」の部分を削除してください。

フリコレ内の音色ががんばってくれたおかげで思っていたよりきれいな音がでたと思います。

最後に

今，名作ファミコン・ソフト「MOTHER」のフィールドの曲を作っています。原曲は２音しか使われていないからアレンジが大変です。もし完成したならまた送ります。

GORRY先生より一言

フリコレの音色データさまさまといったところでしょうか。PCM音色が非常に効果的に使われています。シンバルをタンバリンがわりに使う，というのはときどき使える便利な技のひとつです。

ひとつだけ大ボケがありますので修正ポイントを。1500，1510行のMMLデータ内，“F4”は“F＋4”です。

出たな!! Twin Bee～天空の要塞ラピュタ～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '
1010 '   出たな！！　Ｔｗｉｎ　Ｂｅｅ　　天空の要塞ラピュタ（３stＢＧＭ）
1020 '                                        作曲 コナミ矩形波倶楽部
1030 '                                      要 FREE SOFTWARE COLLECTION 5
1040 '
1050 LOAD@"Q:¥PMBFILE¥JNW_PCM1.PMB"
1060 LOAD@"Q:¥FMBFILE¥SKE_FM.FMB"
1070 PLAY OFF:DEFSTR A-N:FOR Z=1 TO 15:PART Z,Z:NEXT
1080 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1090 A(1)="@30T145%CV7O4L8EEG>C<F+16F+F+16A>D<GGB->E-<L16ACFA>CFA>C"
1100 B(1)="@30%CV7O4L8CCEGD16DD16F+AE-E-GB-"
1110 C(1)="@46Q5%CV5 O2L2EF+G>V2L16ACFA>CFA>C"
1120 D(1)="@46Q5%CV5 O2L2CDE->V2L16ACFA>CFA>C"
1130 G(1)="@6 %CV13O5L2Q6EF+GA":H(1)="@6 %CV13O5L2Q6EF+GA"
1140 J(1)="@6%CV13O4L8EEG>C<F+16F+F+16A>D<GGB->E-<L16ACFA>CFA>C"
1150 K(1)="@1%R2V3O6L4RC8C8RC8C8(R8C8)4"
1160 L(1)="@3%CV7O3L8CCCCDDDDE-E-E-E-F16FF16FF<"
1170 M(1)="@1 %CV13O4L4!9ER!9ER!9ER<BR8R8"
1180 N(1)="@1%CV15O2L16A4>EEEE<A4>EEEEL8E<A>E<A>E16<A16@2%R6G%CF%L6C%C"
1190 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1200 A(2)="@97V8O4L8B4.>DD2C<B>CDD2":B(2)="@97V8O4L8B4.DD2C<B>CDD2"
1210 C(2)="@46V7O2L8G1V9GGGGV7R16BB16>DG":D(2)="@118V8O4L8R1R2R16BB16>DG"
1220 G(2)="@6V13O5%L5L4GGGGGGR16<G8G16B8>D8"
1230 H(2)="@6V13O5%R5L4BBBBBBR16<B8B16>D8G8":J(2)="@6%CO4L8B4.DD2C<B>CDD2"
1240 K(2)="(RCRC)2":L(2)="O2L8(G>G<)4(G>G<)3GF+"
1250 M(2)="O3L8>!9E4<R(BBBR)3B":N(2)="@1O2L4(A>E<)2A>E8<A8R8A8>E"
1260 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1270 A(3)="B4.>DD2C<B>CDD2R4     <G4>D4C4<B4.>C4<B4AB2RDGA"
1280 B(3)="B4.>DD2C<B>CDD2R4R16V5G4>D4C4<B4.>C4<B4AB2RDGA16V8"
1290 C(3)="<F1V9FFFFV7R16BB16>CDC1E-1D2R<DGA>"
1300 D(3)="R1R2R16<BB16>GDR4<G4>D4C4<B4.>C4<B4AB2RDGA"
```

★「とこぷよ通」ページ増やして！(三重県一志郡・服部　傑19才)……【編：ウーム，けんとうします。このコーナー人気が高いんですよね。でも，ページ数が多けりゃいいってもんじゃない。とにかく内容で勝負します！】

```
1310 G(3)="FFFFFFR16G8G16A8B8E1E-1D1":H(3)="BBBBBBR16B8B16>C8D8<E1E-1D1"
1320 I(3)="@5%CV8O4L1R1R1GGG":K(3)="RCRCRCRC8C8(CCCC8C8)3"
1330 J(3)="B4.>DD2C<B>CDD2R4G4>D4C4<B4.>C4<B4AB2RDGA"
1340 L(3)="(F>F<)4(G>G<)3AB>(C>C<)3CD(E->E-<)3E-E-(D>D<)4"
1350 M(3)=">!9E4<R(BBBR)3R>!9E4<RBBBRR>!9E4<RBBBRR>!9E4<RBBBRR"
1360 N(3)="<A>E<A>E<A>E8<A8R4>E8E8<(A>E<A>E8!9D8<)3"
1370 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1380 A(4)="   BBA4G4A4    B4.D&D4.C16D16C<B>CD&D2B4.>D&D4.C16D16C<B>CG&G2"
1390 B(4)="R16BBA4G4A8.<V9B4.D&D4.C16D16C<B>CD&D2B4.>D&D4.C16D16C<B>CG&G2"
1400 C(4)="<BBA4G4A4G1V9GGGGV7R16BB16>DG<F1V9GGGGV7R16BB16>CDV5"
1410 D(4)="BBA4G4A4R1R1R1R1"
1420 G(4)="C2D2BBBBBBR16<B8B16>D8G8BBBBBBR16B8B16>C8D8"
1430 H(4)="C2D2GGGGGGR16<G8G16B8>D8FFFFFFR16G8G16 A8B8"
1440 I(4)="E2F+2R1R1R1R1":K(4)="R1(RCRC)3RCRC8C8"
1450 J(4)="   BBA4G4A4    B4.D&D4.C16D16C<B>CD&D2B4.>D&D4.C16D16C<B>CG&G2"
1460 L(4)="(D>D<)3DF+<(G>G<)4(G>G<)3GF+(F>F<)4(G>G<)3AB"
1470 M(4)=">!9E4<RB>!9E4!9E4!9E4R<(BBBR)3B>!9E4R<(BBBR)3R"
1480 N(4)="A8@2%R10G8%R3F8R8%CF8@1%CA8@2%L3E8%L10D8@1%CA>E<A>E<A>E8<A8R4>E<
A>E<A>E<A>E8<A8R>E8E8<"
1490 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1500 A(5)="]     E4.F4+G4F+GGF+4E4F+GG1G1["
1510 B(5)="V6R16E4.F4+G4F+GGF+4E4F+GG1G2&G4..V8"
1520 C(5)="  CCG>C16<C16C16C16G>C<CDDA>D16<D16D16D16A>D<D>]]({E-<B-G}4>)2({
FC<A}4>)2({GD<B}4)2({GB>D}4)2"
1530 D(5)="V6CCG>C16<C16C16C16G>C<CDDA>D16<D16D16D16A>D<D>]]({E-<B-G}4>)2({
FC<A}4>)2({GD<B}4)2({GB>D}4)2"
1540 E(5)="@46Q5V6L8O2"+C$:D$="@46Q5V5L8O1"+C$
1550 G(5)="V10O5C4.D4E4D8E8E8D4C4D4E-2F2G1"
1560 H(5)="V10O4L8E1F+2.&F+G&G2G2G1"
1570 I(5)="V6C4.D4E4D8E8E8D4C4D4E-2F2G1":J(5)="@5O3V6L8E1F+2.&F+G&G2G2G1"
1580 K(5)="(CCCC8C8)2R1R1":L(5)=">(C>C<)4(D>D<)4E-E-GB-FFA>C<GB>DG4<GF+F"
1590 M(5)="(>!9E4R<BRBRR)2>!9E4RR!9E4RR!9E4<RRRBRR"
1600 N(5)="(A>E<A>E8!9D8<)2A>E8E8<A>E<A>E8<A8>E16E16R8E16E16!9D8<"
1610 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1620 A(6)="@30O5L8EF+G>C4<B4AB4.GG4DD-16D16E-4G>D4.C4<B4>CDD2<EF+GF+4E4D4EF
+A4GAB"
1630 B(6)="@30V3O5L8R16EF+G>C4<B4AB4.GG4DD-16D16E-4G>D4.C4<B4>CDD2<EF+GF+4E
4D4EF+A4GAB16"
1640 C(6)="V4O4L8R1R1R1R1EF+GF+4E4D4EF+A4GAB"
1650 E(6)="V4O3L8R1R1R1R1EF+GF+4E4D4EF+A4GAB"
1660 G(6)="V13O4L8E2&EE4ED2&DD4DG2&GGGG&G4.R4GABC2D2<B2>E2"
1670 H(6)="V13O6(CCCCRCGCD4D<G4.>G4)2R1R1O3L8"
1680 I(6)="]L8(CCCCRCGCD4D<G4.>G4)2<CG>CG<DA>DA<DF+B>F+<EB>EG"
1690 J(6)="@6V13O4L8CG>CEGEC<G<GB>DGBGD<B>CE-G>CE-G>CE-GD<BGD<BGDCG>CG<DA>D
A<DF+B>F+<EB>EG"
1700 K(6)="(R2R4C)3R2R8C8C8C8R1R1"
1710 L(6)="CCGCCCGCGG>D<GGG>G<GCCGCCCGCGG>D<GGGG+G+CCG>C<DDA>D<<BB>F+BEEB>E
"
1720 M(6)=">!9E4<BBBBR4BBBBBBR4>!9E4<BBBBR4BBBBBRRR(>!9E4<BBBBBB)2"
1730 N(6)="(AR8A8A>E<)3A4R8A8A8>E8E8E8<(A>E8<AA8>E<)2"
1740 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1750 A(7)="@97V9O5L4   D4.C<B>C8D8D8C<GAB2.&B8A8A1"
1760 B(7)="@97V5O5L4R16D4.C<B>C8D8D8C<GAB2.&B8A8A2&A4.."
1770 C(7)="L4<D4.C<B>C8D8D8C<GAB2.&B8A8A1"
1780 D(7)="@30V9O6L4   D4.C<B>C8D8D8C<GAB2.&B8A8A1"
1790 E(7)="@30V3O6L4R16D4.C<B>C8D8D8C<GAB2.&B8A8A2&A4.."
1800 G(7)="      D2&DD4DG2G4A4G2.&GF+F+2  L32>%L15DE-EF%L6F+GG+A%CB-B>CC+%R6
DE-EF"
1810 H(7)="V8R16D2&DD4DG2G4A4G2.&GF+F+4..L32>%L15DE-EF%L6F+GG+A%CB-B>CC+%R6
DE-EF"
1820 I(7)="D4.C4<B4>CDDC4<G4A4B2.&BAA1"
1830 J(7)="(<CG>C)2<CGE-(<E-B->E-)2<E-(DG>D<)2DG(DF+>D<)2DF+"
1840 K(7)="(CCCC8C8)2R1R1":L(7)="<(CCCC)2(E-E-E-E-)2DD>D<DDD>D<D(DDDD)2"
1850 M(7)="(>!9E4<RRRBRR)2>!9E4R4!9E4R4R4R4<B4>!9E4"
1860 N(7)="L8(>E4E<A>E<A>E<A)2>E<A>E<A>E<A>E<A>E16E16EE-DL16EEEE<@2%R15G%R5
G%CF%L7C%C"
1870 '- - - P L A Y - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1880 PLAY A(1),B(1),C(1),D(1),E(1),F(1),G(1),H(1),I(1),J(1),K(1),L(1),M(1),
N(1)
1890 FOR Z=2 TO 7
1900 PLAY A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z),G(Z),H(Z),I(Z),J(Z),K(Z),L(Z),M(Z),
N(Z)
1910 NEXT
1920 GOTO 1890
1930 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1940 '                                            By Mituhiro Ogura
```


★ベーマガ編集部のみなさんの中で，CGを描くのが趣味の人っていないんですか?(神奈川県横浜市・**市川健太郎19才**)……【**影**:ウォッホン/**編**:影さんカゼひいたの?**影**:どうこれ?うまく描けてるでしょ。ペイント・ブラシ使って。採用して/**編**:C(キャンセル)G/】

PC-8801mKⅡSR以降＋サウンドボードⅡ＋
ぴっける君用

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

トリゴン
TRIGON
～Nostalgic～

©KONAMI

ごんたくん

内容

コナミの縦スクロールSTG『トライゴン』のエンディング曲「Nostalgic」です。いかにも郷愁漂うような感じで，とてもいい曲だなって思います。

使いかた

ADPCMは使用していないので，普通に「ぴっける君」を立ちあげてから入力，実行してください。あ，それから聴くときはなるべくヘッドホンを使ったほうがきれいに聴けると思います（とくにコーラスね）。

プログラム

ベーマガが付録の楽譜があったので音採りに関してはさほど苦労はしなかったんですよ。むしろ，あの音に厚みのあるやわらか～い感じのトランペット（というかブラス）と，透き通るようなコーラスの音色がうまく作れなくて大変でした。まぁ，気に入らない人は数字をいじくるなり自分で作るなりしてみてください(^^;)。

最後に

友人の浅川真一くん，もし君がいなかったらこのプログラムは絶対に完成しなかったよね～(笑)。本当に感謝っ！

参考にしたもの

●ベーマガ91年2月号付録の楽譜
●『コナミ・エンディング・コレクション』のCD（キングレコード）

GORRY先生より一言

音色作りがていねいでいいですね。トランペットというよりはストリングスな音色になっていますが，まあいいでしょう。

先月今月と投稿が少ないです。サクサクで投稿ください。そういえば98も少ないなあ…日本一売れてる機種なのに。

TRIGON～Nostalgic～のミュージック・プログラム・リスト

```
1 '   save "TRIGON
100 '  ┌─────────────────┐
110 '  │    T R I G O N     │─────────────┐
120 '  │ 「N o s t a l g i c」 │  Programed by   │
130 '  │  (C)1991 KONAMI   │ Kuniaki Fukuzawa │
140 '  └─────────────────┘                 │
150 CMD INIT(L):'           └─────────────┘
160 CMD WSET(1:35,2,4,-5,0)
170 CMD WSET(2:28,2,4, 4,0)
180 CMD ESET(1:255,255,200,205,3,14)
190 '
200 CMD VSET(1,
210 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0,
220 DATA 18, 1, 0,15, 1,29, 0, 1, 7,0,
230 DATA 12, 5, 2,15, 1, 0, 0, 2, 0,0,
240 DATA 18, 1, 0,15, 1,25, 0, 1, 3,0,
250 DATA 11, 3, 1,15, 2, 0, 0, 1, 3,0):'  BRASS 1
260 '
```

★「影も形もない」という言葉があるけど，影さんには実体はあるんですか？（秋田市・KAZ16才）……【影：失礼だなぁ，まったく！みんなは私のことをかんちがいしているぞよ。私はマジメで，カッコ良くて，ちょっぴりはずかしがりやさんなんだ！つぐ美：誰がっ!!】

```
270 CMD VSET(2,
280 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0,
290 DATA 15, 1, 0,15, 1,31, 0, 1, 3,0,
300 DATA 12, 0, 4,15, 0, 0, 0, 2, 0,0,
310 DATA 15, 1, 0,15, 1,25, 0, 1, 7,0,
320 DATA 11, 0, 3,15, 0, 0, 0, 1, 7,0):'  BRASS 2
330 '
340 CMD VSET(3,
350 DATA 62,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
360 DATA 31, 0, 0,10, 0,37, 0, 2, 0,0,
370 DATA 13, 3, 1,11, 1, 4, 0, 4, 3,0,
380 DATA 13, 4, 1,10, 1, 2, 0, 2, 7,0,
390 DATA 12,12, 2,10, 4, 3, 0, 2, 2,0):'  BASS
400 '
410 CMD VSET(4,
420 DATA 36,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
430 DATA 14, 0, 0,12, 0,38, 0, 2, 7,0,
440 DATA 14,12, 1,12, 2, 1, 0, 4, 7,0,
450 DATA 13, 0, 1,12, 0,43, 0, 2, 3,0,
460 DATA 13,11, 0,12, 1, 1, 0, 4, 3,0):'  CHORUS
470 '
480 CMD MSET(A,"L8 |: CD-4C4D-4. CD-/ E-D-4C4. :| FE-4C4.")
490 CMD 1,"T104 V10 H-3
500 CMD 1,"@{ @1 O5 L4 @W1 |: F.>F16E-16F2< /F1 :| F1& @E-12 F2.> @E0 @}
510 CMD 1,"V10 @{ |: |:3 C8D-8 /<F2.> :| E-.D-. /C<B-.A.> :| E-F2.
520 CMD 1,"|: FA-.G-16F16 E-CD-8E- /F. <B->A-.G-16F16 E->CC8D-^. :|
530 CMD 1,"<F^. F.D-^. <B-.A8^1& @E-32 A2> @E0 @}
540 CMD 1,"V10 @{ L8 |: F4.E-^2 E-A-E-D-4.D-E- FD-FE-4 /D-C4 CD-^2E-4 :|
550 CMD 1,"A->C4 a CE-<B->C <FB-E-F _C>C _E-<B-> _C<F _B-E- _FC> _CE- @}
560 CMD 1,"_2<B->C< _2FB- @V75E-F @V65C>C @V55E-<B- @V45>C<F @V35B-E- @V25FC
570 '
580 CMD 2,"P2 H3 R8 |:3 V6 @S1 :|
590 '
600 CMD 3,"V8 H-3 @{ @2 O5 L1 @W1 D-D-D-E-2C2 & @E-12 C1 @E0 @}
610 CMD 3,"@1 V6 L8 |: |: >F<B->D-<F B-D-F<B-> />F<A->C<E- A-CE-<A-> :|
620 CMD 3,">E-<A>C<F ACF /<A> :| A V8 H-3 @{ @4 @W2 O4 |:3 B-2>C2<A-1 :| @}
630 CMD 3,"V8 @{ @2 @W1 L8 >B-4.G-^2 C4.C^1& @E-32 C2 @E0 @} H0
640 CMD 3,"V8 |: B-4.A-^2 A->C<A-F4.FG- B-G-B-A-4 /FE-4 E-F^2A-4 :|
650 CMD 3,">CE-4 |: E-F4E-4F4. E-F /G-F4E-4. :| A-G-4E-4.
660 CMD 3,"O4 F1.& @E-3 F1^1^1. @E0
670 '
680 CMD 4,"@4 O5 V9 L1 @W2 H-3 |:13 R :|
690 CMD 4,"|:3 E- /D- :| D-2..& @E-32 D- @E0 R^^8< V10
700 CMD 4,"@{ @4 L4 |: |: B-.>C^. /C.D-^. :| /C8D-2.. :| a& @E-32 C1. @E0 @}
710 '
720 CMD 5,"V5 H3 P1 R8 @S3 |:8 R1 :| V7 @S3 V5 @S3 >V8 @S4
730 '
740 CMD 6,"@3 @W2 O3 L1 V10 B-A-G-A-& @E-12 A- @E0
750 CMD 6,"V10 L8 |: <B->E-B->C^2< <A->D-B->C^2< <G->D-B->C^2< <F>CGA^2 :|
760 CMD 6,"|:3 <E-B->FG- <A->E-B->C< <B->F>CD-^2< :| G-1F1.& @E-32 F2 @E0
770 CMD 6,"V10 |: |: <G->D-G-<A-> E-A-4. /<F>CF<B->FB-4. :| /<B->CF<B->FB-4. :|
780 CMD 6,"< |: B-B-B- A-A-A-A-A- G-G-G- A-A-A-A-A- :| L1 B-.& @E-3 B-^^. @E0
790 '
800 CMD MSET(D,"C_2")
810 CMD MSET(E,"W13 V 9 Q1 d")
820 CMD MSET(F,"W 3 V11 Q7 d")
830 CMD MSET(G,"L8 |:5 R1 :| |:8 eddd fddd :| |:17 R2 :| fddd")
840 CMD MSET(H,"|:7 |: edf :| R /e :| fed |:8 fe /dd :|")
850 CMD 7,"P2 @1 gh
860 '
870 CMD MSET(D,"C_4")
880 CMD MSET(E,"V12 @1 d")
890 CMD MSET(F,"V10 @2 d")
900 CMD 11,"Q1 gh
910 '
920 CMD PLAY()
```


★影さん。いつまでも20才の若さを保つ奥さんがいて，うらやましい…。(北海道札幌市・NV月原 TTB18才)……【**影**：つぐ美ちゃん，バレちゃったみたいだね。**つぐ美**：私，影さんなんてキライよ!**編**：ケンカするほど仲がいいって言いますからね!**つぐ美**：編さんまで…。】

X68000シリーズ(X-BASIC)＋NAGDRV
＋GS音源用

ザ ゲームミュージックプログラム

ナックルヘッズ

～鷹舞狼吼～　©NAMCO LIMITED

上古　仁志

はじめに

2度目です。よろしく。

さて，前回のロマンシング・サガ2ではまさか載るとは思わず，ふざけたことを書いてしまいました……すぴません。

今回は，前回で言ったように，ナックル・ヘッズで藤岡の曲です。

プログラムの内容

ずいぶん長くなっちゃいましたが（プログラムのことだぞ，はじめの挨拶じゃないぞ），曲自体が長いのでしょうがないと…。

あらかじめ言っときますが，今回もNAGDRV2用ですんで。ベンド，パンポット，ボリュームのコマンドが多いけど，これも曲のためと思ってあきらめてください……すびません。なんか無駄なことしてねえか？　と思われるかもしれませんけど，これもまた良い曲にするためです。我慢しましょう。

原曲に比べるとちょっと厚みが足りないかもしれませんけど，もうチャンネルが余ってませんので……すびません(いい加減しつこい)。

後半にでてくるギターですけど，自分自身はギターが好きなので，そうしてますが，本来は，シンセ・リードなので，そっちのほうがいい人は，OPMで作ってください……すびません(しつこすぎる)。あと叫び声が入ってますが，これはよく使われる掛け声の“イヨ～ォ～～”って声のつもりですので。あとベースはけっこう自信があります。いいです。

はっきりいってこれはほとんどMIDIバージョンになってますから。悪しからず。

苦労した点

調音に四苦八苦しました。なんせ同じチャンネルにいくつも音色つめ込み，ころころ変わってますんで……グヘヘ。リズムパートも3チャンネル使っちゃってます。

どうしても尺八の音が上手(うま)くいきませんでした。あと琴も。そうそう琴といえば原曲とぜんぜんちがって，あの残響音？　というかディレイっぽいのがどうもだせませんでした。

と・こ・ろ・で，本当は藤岡の曲でなく，ビンセントの曲がいい！　あの哀愁漂(ただよ)うフュージョン・ロック！こうなんつ～～かグッ！　とくる物がありますよねぇ～～いいっ！　まあ和楽器とJapaneas Dreamsもいいんだけどさ……拍子木とかさ……ホントだってばさ。あ！　毎度言うようだけどNAGDRVだと面倒だけど，なんとかなりますんで……すびません（殺されそうだ）。

FINALに

最近，英雄伝説Ⅲをやった。2日でクリアした。失敗した（もっと時間かけてやりゃーよかったってコト。別に自慢ではない。マジで)。ついおもしろくてやめられなかったんだもの。でさ，あのバトルはさ，オートで楽だけどさ，すっげえアホな動きばっかりしてさ，イライラしたのね。おかげで「こいつぶっ殺すまでやったるけんね」状態でしたから………。ホント？　ホント？

すいません興奮してしまいまして。話は変わりますが，実はガロスペのギースの曲できてんすけど送っちゃおうかな？

なんて思ってます。どうしたもんでしょうねぇ，どうしましょー……しつこい？しつこい？(すいませんF.F. Ⅵのオルトロスのまねしちゃって。みんな知ってんでしょ？)。

あと，家のステレオもどきは音が軽くってしょうがないです。もっと重低音のきいたコンポがほしいよ～～。

最後に

原稿はふざけてますが，プログラムはマジに真剣にやってますんで(電子手帳片手に必死に書いてる自分が情けない)。それではコレを読んでるあなた，さようなら～。

☆参考にした物☆

●ナックルヘッズのCD

●CASIO SUPER MEMORY-COMPUTER DK-1100

GORRY先生より一言

前作にひきつづいての掲載です。この手の比較的聴音しにくい音をしっかりと採れるのはとても有利ですね。

音色を変えたり，パンポットを変えたりするよりは，各トラックに1音色ずつ割り振って作ったほうがいいでしょう。NAGDRVの世界をはなれてみれば，後者のほうが圧倒的に主流であることがわかるはずです。

★あくせすROOMのプレゼントは誰が当選者を選んでいるの？(栃木県河内郡・野口幸代18才)……【つぐ美:私も参加してまーす。影:9階の電波ホールで，ハガキを紙飛行機にして，一番飛んだものから当選です。ウスいほうがぜったい有利!!編:ウソ!ウソですよ!】

ナックルヘッズ〜鷹舞狼吼〜のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== ¥khf.ms ===============
* --------- khf.ms -- NAGDRV2 ---------------------------------------------
#title          鷹舞狼吼（ＶＳフジオカ）from [ KNUCKLE HEADS ]
#composer       T.Aihara / (C)namco
#programmer     H.Uefuru
#midi-module    SC-55 or SC-55Mrk2 (GS)
#tempo-mode     TURE     * 何で皆さん   載ってるやつは
#octave-x-mode  TURE     * ”ＴＵＲＥ”  なんだ？
#volume-x-mode  TURE     * １とか０でも  いいんでしょ？
#volume-sens    4        * かと言いつつ  自分もＴＵＲＥだったりして・・
                         *                           （愛敬じゃよ旦那！）
* -- 特定ＭＩＤＩモジュール専用 ＭＭＬ -- 別名 エクスクルーシブ送信 -------
00 CH01  t255 E2:RA                            * リセットオール
00 E2:UR 11,2 E2:UR 12,1                       * リズムパートチェンジ
00 E2:ER 2,0,0,92,68,47,84                     * リバーブマクロ
00 E2:PR 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0         * パーシャルリザーブ
* -- マクロ --------------------------------------------------------------
MSm,"CC000,"    * CONTROL CHANGE こんとろーる  ちぇんじ
MSx,"CC091,"    * REVERB         りぶぁーぶ
MSz,"CC093,"    * CHORUS         こーらす              * 愛敬じゃよ旦那！
* -----------------------------------------------------------------------
01 r1 CH01 @038 q8 p064 V076 v127 x068 z034 BR24
02 r1 CH02 @061 q8 p064 V092 v127 x057 z034 BR24
03 r1 CH03 @048 q8 p060 V072 v127 x057 z057
04 r1 CH04 @048 q8 p068 V072 v127 x057 z057
05 r1 CH05 @072 q8 p064 V084 v127 x057 z034 BR12
06 r1 CH06 @081 q8 p064 V072 v127 x034 z012 BR12
07 r1 CH07 @116 q8 p064 V076 v127 x034 z012 BR24
08 r1 CH08      q8 p064      v127 x044 z014 BR24
09    CH09 @029 q8 p064 V092 v127 x068 z058 BR24
10 r1 CH10 MM1 @016 l16 V095 v116 x116 z068
11 r1 CH10 MM1      l16      v084
12 r1 CH10 MM1      l16      v124
13 r1 CH11 MM1      l16 V095      x127 z057
14 r1 CH12 MM1      l16 V095      x127 z127
* -- Bass ----------------------------------------------------------------
;
01 L  l16 o2 )12
01 [ a8.ar8a8.ar8r4 r1 ]  a8.ar8a8.a<cd-efcd->
01 [ a8.ar8a8.ar8r4    ]  a8.ar8a8.ar8b-8>(12g-a-
01 [ b-<a-b-d-e-f>g-a- ]4 a8.ar8a8r8a4. a1< x40
;
01 [ d8<dd>d8<d>drd<dd>d8<dd> d8<dd>d8<d>>ara<aa<c>agd
01   c8<cc>c8<c>crc<cc>c8<cc> c8<cc>c8<c>e-re-<e-e->e-8<e-e->>
01   g8<gg>g8<g>grg<gg>g8<gg> a8<aa>a8<a>ara<aaga<d>a>
;
01 b-8<b-b->b-8<b->b-rb-<b-b->b-8<b-b->
01 e-8<e-e->e-8<e->e-e-<d-e->e-a-b-e-f ]
01 V84 [ d8<dd>d8<d>drd<dd>d8<dd> ]3 [d8]4r2<
;
01 @37 V110 d4rd8.<d8>a8<c8d8> r4.ddd8d8<d8>d8 d4r8d8<d8>g8a8<c8
01 @36 V100 z68 r4.gg>c<c8>cc+<c+>c+8 d4@37z34V110a8<d8>r8a8r8d8&
01 r4.>b-<cd8d8<d>d8. a-8e-8g-8a-8r8e-8r8>a-8& r2a-<a->b-<b->b<bc<c
;
01 l16o2 z57 [ d-rd-rd-8.d->a-<a-d-8b32&<B2r32Bcd-8>>
01 a-ra-ra-8.<a->a-<a-e-8a-32&B2r32Bb-<d-32&B2r32Bd
01  e-8.>b-8.e-4>b-32&B4r32B<e-a-32&B2r32Bb-<e-32&B-2r32Bd
01  d-2>d-2
01   c-8b-32&B2r32Bb>b-<g-32&B2r32Ba-e-r8b-8>b-rb-r
01  b-8<a-32&B2r32Bb->b-<e-f>b-r8<b-8rb-rb-32r32>
01 g-8.a-8.a4<a-32&B2r32Ba>a< e32&B2r32Bf+>a / S9
01 )27 b-8(27<a-32&B2r32Bb-c8b-32&B2r32B<c>d-8<c32&B2r32Bd->e-8<d-32&B2r32Be- ]  >
01 [>b-<a-32&B2r32Bb-]>b<bb-32&B2r32B<c>c32&B2r32Bdf32&B2r32Bgb-32&B2r32B<c>
```

```
;
01 @39 V76 x57 z34 l16 o2 [d8<dd>]32 d8.d8.r8 t136 r4crdr
* -- Melody etc. ---------------------------------------------------------
;
02 MSh,"b<ea8.>b<ea16>r8" MSi,"a<dg8.>a<dg16>r8"
02 MSu,"ea<d8.>ea<d16>r8" MSm,"dg<c8.>dg<c16>r8"
;
02 L t140 l0o4 [hir4 r1] [hir4]3hig<cf4&> r1& r2.g<cf4>
02 f+b<e8.>f+b<e16>r8b<dg16>r8.g+<c+f+4.>
02 ea<d8&>V86r8&V80r8&V74r8&V68 r8&V62r8&V54r8&V48r8
;
02 t142 V40 v127 l16o4 [
02 [f0a0<d>]r[f0a0<d>]rr4f0a0<d8>[g0<c0e8>]
02 [a0<c0f>]r[a0<c0f>]rr4a0<c0f8>[r<c0e0g>]
02 [b-0<e-0g>]r[b-0<e-0g>]rr4b-0<e-0g8>[a+0<d+0f8>]
02 [b-0<e-0g>]r[b-0<e-0g>]rr8b-0<e-0g8.>a0<c0f8.>g0<c0e-8>
02 g0b-0<d1> f0a0<c1> f0b-0<d1> g1 ]
;
02 E2:TE 2,28,60,56,64 t144 V106 l0o4q4
02 [  r8[cg<c8>] da<d8>[>g<dg8]>a<ea8 cg<c8> /
02 cg<c8>da<d8>[>g<dg8] >a<ea8[cg<c8>]da<d8> ]
02 cg<c8>da<d8>g<dg8>a<ea8>r2 @48 V92 l0o4q8 t140
;
02 B-48 cefa& [B1r#2&]48 r2& r1  B-48 >b-<de-g& [B1r#2&]48 r2& r1
02 B-48 cefa& [B1r#2&]48 r2& r1  B-48   de-g<c&>[B1r#2&]48 r2& r1
;
02 E2:TE 2,64,64,64,64   t143  S3 S4 S8
02 @48 l8 o5 [ c^2>b-4a- g^2a-4b-< d-0f^2e-4d-
02 c2e-.d-.c >b-2<d-.e-.f c^2d-e-b- a-^2g-e-d- e-1 t144 ]
02 l0o4 @61 umumudg<c8> hihiha<dg8>
02 l0o5    [umumudg<c8>] [ea<d8r16>]r4.dg<c16.>r32ea<d16>r16
* -- Backing Srings 1 ----------------------------------------------------
;
03 L W l0 o4 [e-fa-1 ce-1 e-a-8.fa8.g-b-8&r2 d-fa-1
03 c-e-g-1 a-1 <d-e1> / fa-<c1>] V76 fa-<c4.>f+a<c+8>gb-<d2>
* -- Backing Srings 2 ----------------------------------------------------
;
04 L W l8 o2 [r1 b-2a-2 r1 r1 r1 <c0e-4.d-0f8^2 b8.b-8.a-8a-2 r1]
* -- Backing 1 -----------------------------------------------------------
;
05 L l16
05 m127 @111 V124 o6 r2.dc>a-g fdfga-ga-<c dc>a-<c dfgb->>>>
05 m000 @106 V084 q8 r2.g8g8 [g8.]3g[g8]3<      @7 V88 q7r2r8de-gacd r1<<
05 m127 @111 V127 q8 r2r8a#8<e#8>a#8g8.&B2rB m0 @5 V96 q6o3 r2..g-a-
05 b-<a-b-d-e-fg-a-b-<a-b-d-c-fg-a- >
05 b-<a-b-d-e-fg-a-b-<a-b-d-c-fg-a- > r1r1
;
05 m127 @107 V106 M24,10 [ q7aga<cd2.& q8r1 q7e-de-ga2.&
05 q8r2&r8g32&B1r32Bg+a8e-8 d2..q7>ga< cde-ga<c>age-ge-dcde-c
05 q8d4.>q7ab-q8g4.<q7cd / g8<d>g8d8>g<c8fc8>g8g+ ] <g8<c>g8d8>g<c8fc8>g8g+ MF0
;
05 m2 @126 V100 l01o0 r2.d4& r2..r8 >g&r2r2 S6
05 m0 @107 V127 l16o5 v28
05 (a(a(a(a(a(a(a(a[a]40a)a)a)a)a)a)a)a) <
05 (d(d(d(d(d(d(d(d[d]24d)d)d)d)d)d)d)d)
05 (c(c(c(c(c(c(c(c[c]16c)c)c)c)c)c)c)c) V76 v127 m0 @5
;
05 [l16o4q7[p64e-8<p076e-8p084e-8>p092e-<
05 p100e->rp116e-8<p124e- p116e-8>p100e-<p84e-> /
05 p076e-8<p068e-8 p52e-8>p044e-< p028e-rp12e-8>p4e-<p12e->p28e-<p44e-8>]4 /
05 p076a-8<p068a-8 p52a-8>p044a-< p028a-rp12a-8>p4a-<p12a->p28a-<p44a-8>]
05 p076a-8<p068a-8 p52a-8>p044a < p028a rp12a 8>p4a <p12a >p28a <p44a 8>p64q8
;
05 l8o2 @104 V100 r.d16fga-.<c16>a-g a-.<c16dfq6gf#8)47g#8f#8(47c>a-q8
05 m127 @111 l8o4 V116 r<e-dcdc>a-g ff+16g16a-fg2<
05 m127 @106 p64d0g4&p100r2.& p28d0g4&p100e0a2.& p64e0a4&p28r2.& p64a0<d1>> V84
05 m000 @107 l64q7 x127 z127 r4.p124gp116g-)12p100fp92e)12p84e-p76d)12p52ep44e-
05 l32  v44  p44dp84d-p28cp100c- p12dp116d-p4cp124c-   r4 p64 q8 v127 x57 z34
* -- Backing 2 -----------------------------------------------------------
```

★みなさん！　表紙右上のお兄さんの指が4本から5本になっていることにお気づきですか？（奈良市・**璃海亜III世19才**）……**【影**：いつの間に生えたのかな。これじゃ夜もオチオチ寝てられない。ジーッ（表紙をにらんでる）。Zzzz。**編**：寝ちゃった。昼寝か……。**】**

```
;
06 L W l64 o4
06 a0<d&>[B-2r&]6B-4rBr2.. r1  g0< c&>[B-2r&]6B-4rBr2.. r1
06 a0<d&>[B-2r&]6B-4rBr2.. r1 a-0<e-&>[B-2r&]6B-4rBr2.. r1

* -- Backing 3 ------------------------------------------------------------
;
07 L @116 l#8o3 [a8.a16r8]r4 @107 o2 v117 x127
07 p012 V76 ff+gg+V52aV34a+ V76 b<cc+V52dV44d+V34e V68
07 fV57f+V52gV44g+V34gV44g- p116 V76 feV52e-V44dV28d-r V76 v127 x34
07 @116 l16o3p64 [a8.ar8] V116 m2 @126 o-1 g4& r8&[B1r64&]7B1r64&r2.B
07 V068 l16o3p64 m0 @116 [a8.ar8]r4 [a8.a/r8]
07 @107 l#8o3V92 x127 ff+gV52g+ V44aV34a+V84b<V68cV44c+ V76 v127 x34
07 @116 l16o3p64 [a8.ar8]r4 [a8.a r8]b-4& r1& r2.b4 a8.ar8a8r8a4e8 a1 M24,12
;
07 [ m0 @107 l16o4 r8rV57a V64aV68aV72aV76a V72aV68aV66aV62aV57aV44aV28ar
07 m127 @111 V92o5 E2:TE 7,60,54,58,64 a8.a8.<e4>a4. E2:TE 7,64,64,64,64
07   m0 @107 l16o4 r8rV57g V64gV68gV72gV76g V72gV68gV66gV62gV57gV44gV28gr
07 m127 @111 V92o6 E2:TE 7,60,54,58,64 g8.g8. c2r8   E2:TE 7,64,64,64,64 [r1]4 ]
;
07   m0 @116 l8o4 V76 [d4d.dd.d4]3 [d>a<]r2 [r1]24 MF0
;
07 [d4r4d.>a.<d r[d.>a.<]d]  d1&r1 r1 >
07 V52aV57aV64aV68aV72aV76aV84aV92a< V76 l16o4 d8.d8.r8r4drdr

* -- Backing 4 ------------------------------------------------------------
;
08 L   o5 m127 @106 V068 r2.d4& r1 >V84 p44 r2.d0g4& r2&p84g0<d4&p64r8&p44r8
08 W l8o5 m000 @011 V092 p64 [ c^2>b-4a- g^2a-4b-<
08 d-0f^2e-4d- c2e-.d-.c >b-2<d-.e-.f c^2d-e-b- a-^2g-e-d- e-1]
08 l2 o-1 m002 @126 V116 [r1]6 p64 rb4&[B1r32&]7B1r32& r1 B r1

* -- Sub Melody -----------------------------------------------------------
;
09 E2:TC 09,68,76,64,68,62,64   * 適当にいじくってみました
;
09 L W l16o4 M24,24 r2.fga-b-
09     <c4..&[B1r64&]3B1r64 B  B-4e-64&[B1r64&]B2r64&r16&[B-1r64&]4 B
09   B-8e-64&[B2r64&]B4r64&r4  [B-6f#2&[B1r#2&]4B2r#2&rr]e-8f8ga-rb-8.
09  <c8c>b-ra-8.<e-8e-d-rc8.>  b-<c>b-a-ga-gfe-fe-d-c>b-a-g
09   g-4a-8b-8<c8d-e-r8f16r16  M24,124 r8f8&rga-b-<c2&
09 MF0 r8.rga-gg-fee-dd-c>bb-  )aa-gg-)fee-d )d-c>bb-)aa-gg- v127


* >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> DRUMS <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<


10 MSb,"n36,"   * Bass Drum

10 L [[r8b8b8]r4 [b4]4] r8b8b8r8bbr4. [r8b8b8]  r4
10 b8r8b8r8r2 r8b8b8r8bbr4. [b8r8bbrbrbrbb8r8]3 b8r8bbrbrbrbb4
;
10 [b4b8.brb8.b8.b b4b8.brb8.b8b8]3 [b4b8.brb8.b8.b]
10 [b4b8.brb8.b8.b b4b8.brb8.b8b8]3  b4b8.brb8.b8.b  b4b8.brb8.b4
10 [b4]7b8.b [b4]4 [b8]4r2 [ [b4r8b8] r8b8b4b4r8b8 ]3 [b4r8b8] r8b8b4[b8]4
;
10 [b4b8.brb8.b8.b] b8.b8.b8b8bbb8b8 [b4b8.brb8.b8.b]5
10 [b4b8.brb8.b8.b] b8.b8.b8b8bbb8b8 [b4b8.brb8.b8.b]4 [b4b8.b]
;
10 [b4b8.brb8.b8.b]7 b4b8.brb8.b8b8 b8.b8.r4.b8b8

* ---------------------------------------------------------------------------------

11 MSs,"n38,"   * Snare Drum

11 L
11 [s8.s8.s8r2 r2..ss]  [s8.]3sr4. [s8.]4r4 p84
11 )6r8s8s4s8s8r4(6 p64 [s8.]3sr4. [r8s8r8srr8srr8s8]3 r8s8r8srr8srr4
;
11 [ [r8s8r8sr]3 [r8s8] ]3 [r8s8r8sr]3 r8s8r4
11 [ [r8s8r8sr]3 [r8s8] ]3 [r8s8r8sr]3 r8s8ssss
11 [r8ss]6r8srr4 )12r8ss(12 [r8ss]3 )12s8s8sss8r2(12
11 [ r2s4.s8 r2s8)5s8)5s8)5s8(15 ]3 r2s4.s8 r2s8)5s8(5ssss
;
11 [r8s8r8sr]4 (8[s8.]3)8r8.s8ss [r8s8r8sr]10
11 [r8s8r8sr]4 (8[s8.]3)8r8.s8ss [r8s8r8sr]09 r2
;
11 [ [r8s8r8sr]3r8srr4 ]3 [r8s8r8sr]3
11 v68 ss(ss(s(s(s(s v84 s8.s8.r4.)8s8s8(8

* ----------------------------------------------------------------------------

12 MSc,"n48,"   * High Tom 2
12 MSb,"n47,"   * Mid  Tom 1
12 MSa,"n45,"   * Mid  Tom 2
12 MSg,"n43,"   * Low  Tom 1
12 MSf,"n41,"   * Low  Tom 2

12 L    [r2rgfrr4 r1] r2r8[b24]3[a24]3gf r2.g4
12 r2.p28[a24]3aa p64 r2r8[b24]3[a24]3gf [r1]3 r2r8.bg8a8
;
12 [r1]7 r2.ragr [r1]9 r2r8.ba8g8
12 )15r8p28gp100bp64g8r8r2 )15b8b8aag8r2 (30 [r1]8
;
12 r1 r1 r2rbarr4 [r1]5
12 r1 r1 r2rbarr4 [r1]4 r2[b24]3aaggff
;
12 [r1 r2rrrba8g8]3 r1 r1 r2.)15c8c8(15

* ----------------------------------------------------------------------------

13 MSc,"E2:TE 11,68,64,62,64 p028 v64 @48 n57," * Cymbal
13 MSd,"E2:TE 11,68,64,62,64 p124 v68 @48 n59," * Cymbal
13 MSe,"E2:TE 11,66,72,88,64 p064 v84 @48 n57," * Cymbal
13 MSg,"E2:TE 11,64,64,64,64 p064 v92 @00 n42," * Close H-hat
13 MSa,"E2:TE 11,64,64,64,64 p064 v92 @00 n46," * Open  H-hat
13 MSf,"E2:TE 11,64,64,64,64 p076 v84 @00 n42," * Close H-hat
13 MSo,"E2:TE 11,64,64,64,64 p076 v84 @00 n46," * Open  H-hat

13 L
13 l#8 [d8.c8.d8.c16r4. [ggga8]4]
13 l16 d8.c8.d8.r4.. [[d8.c8.]r4]3 e1 r2.c4 d8.c8.d4c4. e1
;
13 [ [o8ffo8ff8o8fo8ff   o8fff8fo8o8fo8ff]3
13    o8ffo8fo8o8fo8.f / o8ffo8fo8o8fo8.f]
13    o8ffo8ff8o8fo8.f  [o8ffo8fo8o8fo8.f]
13    o8ffo8fo8o8ff8.f  f8f8fff8r2 [offfoffoffofofff]8
;
13 [[o8ffo8fo8fofo8ff] cffdffcfffofo8ff d8ffo8fo8fofo8ff
13 [o8ff/o8fo8fofo8ff]4 / o8fo8fofo8ff] o8fo&r2 [o8ffo8fo8fofo8ff]8 d8rc8rr8r2

* ----------------------------------------------------------------------------

14 MSh,"@127 V127 v127 n75,"    * Claves (拍子木のつもり)
14 MSc,"           v064 n75,"    * Claves
14 MSe,"     V095 v057 n59,"    * Ride

14 L
14 [ p12c8ccc8 p100c8ccc8r4 r1 ]
14 [ p12c8ccc8 p100c8ccc8r4    ]4 [r1]3 V44 [c]16 V110 [r1]16
14 [ p28crcccrccrp64crcp84crcc ]3 p44 c8c8ccc8
;
14 E2:ER 2,0,0,127,127,127,127 p64 r8.hh8.@16r
14 E2:ER 2,0,0,092,068,047,084 [r1]3 r4.eee8.e8.e8 e4r2. [r1]23
14 p28 V68 [c]16 [c]8 V44 [c]8 V105 r1 r1 r2.crcr V95


************************************************************************
*  最後にいろいろと  書いてる人が  いるが                               *
*  わしゃ何にも  思い付かんので  言うことなし！                         *
*（だったら  書くな！  なんて言わないでくだされ  愛敬じゃよ旦那！）     *
************************************************************************


    Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : ..... 12672 12672 03264 03264 12672 01728 12672 05760 01728 12672 12672
Loop count : ..... 12480 12480 03072 03072 12480 01536 12480 05568 01728 12480 12480

    Track :    12    13    14
Data count : 12672 12672 12672
Loop count : 12480 12480 12480
```

★影さんはどこに住んでいますか？（秋田県南秋田郡・どいなか15才）……【影：読者のみなさんの、あたたかい心の中に住んでいるのです♥♥♥。つぐ美：気温が高くなると、すぐこうなります。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：今月は比較的にパズルゲームが多いんですよ。どれも良く練り込まれた作品ばかりで本当に驚きました。

影：いやいや，アクション・ゲームも秀作ぞろいだよ。中でもPC-9801用「ケロケロバレー」(佐藤哲朗くん作)なんかはゲーム・バランスも良くとれているし，必殺技なんかもあったりしておもしろいゲームに仕上がってるよ。それと，MZ-2500用「PACLICANT」(中原　進くん作) なんかもかなりいい線いってるんだなー。

編：アイデア的にもおもしろいし，面の構成もしっかりしてますしね。

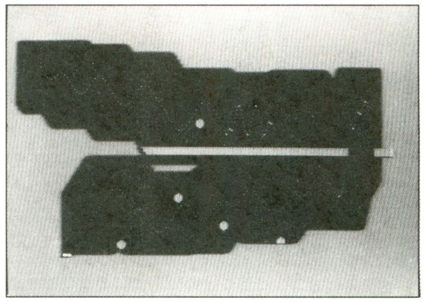
Dr.D：ふむ。そんな中から，みんなの一致した意見で，今月のベスト・プログラマーはMSX2用「Attention!」(水越　功くん作) に決定じゃ。ゲームの内容はうまくドットを操作しながら壁や障害物を避け，ゴールを目指すという物で，まあ，これだけならよくあるゲームなんじゃが演出がおもしろいんじゃよ。

影：真っ暗闇の中でドットを操作するんですよね。見えているのはドットの周りだけで，壁や障害物が突然でてきたりして結構燃えさせてくれました。一瞬たりとも目が離せないっていう感じで。

Dr.D：うむ。ゲームは演出一つでガラッと変わるものなんじゃよ。内容自体はありふれていて，あまりおもしろ味に欠けそうなものでも演出さえしっかりしていれば結構遊べたりする。この「Attention!」なんて本当に良い例じゃ。

編：それにこの作品は，プログラムもしっかり組まれていますね。ドットの動きなんかもスムーズでとても気持ちいいですし，リストもめちゃくちゃ短いですから初心者でも手軽に打ち込めますよね。

影：この暑さを吹き飛ばしてくれるような作品をどんどん送ってください。お待ちしています。ではまた来月。



▲MSX2用「Attention!」

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●ファミリーベーシック用「目方でドーン」／TVジョーカーズ
- ●FM TOWNS用「@君のおでかけ」／岡崎芳友
- ●FM TOWNS用「PUNS」／アボカド
- ●MSX用「小さなドルで遊んじゃえ!」／太田誠治
- ●MZ-2500用「MZの空間」／坂井重典
- ●PC-8801用「ブロックマン」／原田貴雄
- ●PC-8801用「CROSS BAR」／幻小僧
- ●PC-9801用「SONIC」／吉田勝治
- ●PC-9801用「SNAKE&MOUSE」／本名美太郎
- ●X68000用「CARD 64」／中嶋　健

投稿ありがとう

松本和誠／もぐら／稲田洋二／高岡　泰／藤田陽祐／村井善人／金沢雅仁／長谷川慎一郎／桃井智章／飯田一敏／藤岡慎也／橋爪雅大／横井信也／松田アラタ／石嶺修幸／武内誠広／河島恭子／庄子俊基／吉田　満／鈴木友幸／インディオ／尾本明夫／本木智志／鷲津忠彦／藤岩正康／山下孝男／原田真吾／北山祐介／岩見沢　顕／西岡大輔／でてんのでん／富田幸司／前田高志／小島　陽／石井啓悟／秋山寛美／藤　勝巳／寺井　章／TVっこ／岩下健三／中島園之介／森　一馬／吉野義男／澤藤伸助／寺田　悟／守屋智啓／三宅秀行／岡部政弘／高橋義行／堀田通夫／入谷高彰／大橋信宏／原川弘之／木村久美／にせDr.／水田秀明／秋田公友／岡田賢也／世田谷の人／熊谷朝男／朝比奈純史／柴田雅司／木原啓司／北山祐弥／佐山　勲／水沢良行／平塚大介／三澤智則／中村雄一／吉田勝春／水越　功／佐藤哲朗／鈴木明宏／内田真英／村瀬洋備／二津中和／神保孝司／斉藤健司／ソーワ／橋本辰也／むきむき／吉田光男／諸留　優／平山準悟／直野篤史／安井重徳／Fozy Enterprises／佐藤裕康／松川正治／稲田博正／玉置　肇／シナイ新室／菅原良也／遠藤高志／河村憲昭／中本くん／石本純一／パト／寺田宏幸／鹿島アントラーズ・ファンクラブ会員その1／ジュン／辻本智則／浦野孝弘／ホーホケキョ／りかちゃん／村山貴之／佐藤秀哉／沢田雅文／海老沢　孝／田中　伸／香田昭彦／水元剛一／平野宏幸／大野秀久／川原達也／平塚佳和／MSX・JIROU／宮崎三男／大下秀之／三宅　修／神田文雄／山本高文／鎌田浩司／上条初彦／増田剛一／西口宏志／野方弘務／赤坂純一／鈴木　誠／佐々木　守／佐藤剛／高木　昭／大月健児／小山内　隆／小林高浩／伊藤玄門／橋本宗一／福沢健児／丸山三由／中島浩一／沢山俊雄／小坂　有／青木隆宏／小田島利美／和田勉／原山秀彦／神保大介／だいざえもん／鶴田こずえ／松浦俊雄／郷原文久／本田一郎／明田川佳典／大久保俊充 (敬称略)

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい。これからもどしどし投稿してください。お待ちしています。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑨

ご住所（ふりがな）〒　都・道 府・県　－　TEL　－　－

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　）

●本誌をお求めになった書店名

本誌のほかに読んでいる雑誌名（　　）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う　何人で読みますか（　　）人

●おたのしみプレゼント⑨応募欄

希望商品名＿＿＿＿

※202ページに，おたのしみプレゼントのコーナーがあります。希望の商品を一つだけ記入してください。

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑨愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器

●今月号でよかった記事（タイトル名）は？
①　②　③

●今後希望するハード，ソフト，プログラムの解説記事，意見など

●あなたのお持ちのプリンタは？
機種名：　メーカー名：

持っていない

●持っている人へ。買いかえの予定はありますか？
ある（予定機種名：　メーカー名：　）
ない

●持っていない人へ。今後購入する予定はありますか？
ある（予定機種名：　メーカー名：　）
ない

キリトリ線

連絡事項

第10回〈平成６年度〉

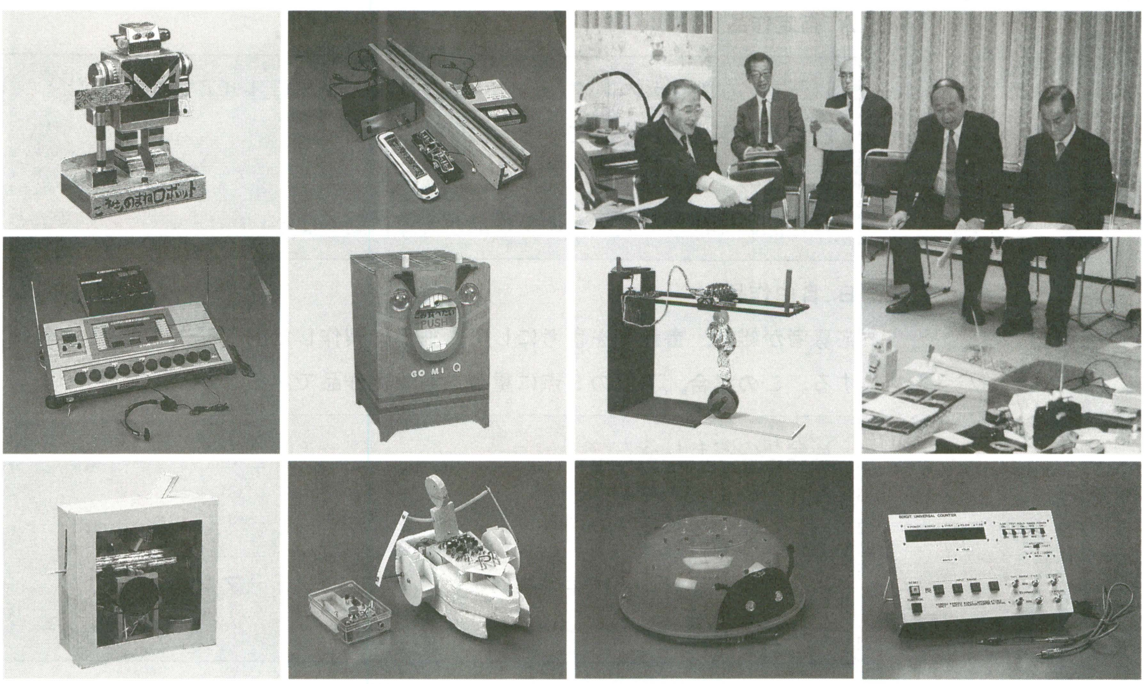
エレクトロニクス工作コンテスト

ー応募のご案内ー

主催＝電波新聞社　　後援＝文部省・通商産業省・郵政省　　協力＝朝日学生新聞社

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し，賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創造・工夫に富んだ作品を広く募集し，表彰を行い，賞品を贈呈することにより，青少年の創意，創作，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。多数の児童・生徒が参加いただきますようお願い致します。



応 募 の 規 定

応募資格

全国の小学校・中学校・高等学校の児童・生徒であること（個人またはグループ）。

募集部門

小学生の部

中学生の部

高校生の部

応募用紙

様式１の応募用紙を使用してください。

募集期間及び発表

⑴募集期間　平成６年７月20日㈬〜10月１日㈯

⑵審査及び発表（平成７年１月中旬）までのプロセス

応募用紙メ切	→	書類審査	→	入選発表	→	作品メ切	→	作品審査	→	発表
10月１日		10月上旬		10月下旬		11月16日		11月下旬		１月中旬

送付先

㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局

〒141　東京都品川区東五反田１－11－15　☎(03)3445-6111(代表)

応募作品について

別記指定作品15種類のうちから，１種類を選び，配線図（指定していない）を見て製作する。この場合，下記の４点に重点をおいた作品であること。

A．指定作品

1. 基本的な製作テクニック(例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など)
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ（例：作品が実際に動くなど）

B．自由作品

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の５点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

応募の注意事項

⑴指定作品，自由作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

⑵コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

⑶指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，製作テクニック及びその作品に新たな創意工夫を加え，創意工夫の程度を競うものとする。

⑷指定作品の回路図（参考回路図）はコンテスト事務局に用意されており，返信用切手をはった封筒を同封し，事務局に請求してください。

応募要領

⑴応募の場合には，所定の応募用紙に記入したうえ学校長の捺印を得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）する。なお，応募用紙は事務局に請求してください。

⑵第１次審査（書類審査）合格者は作品を所定の「応募箱」に入れて事務局に送付する。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

賞状・賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状・賞品・記念品を，またその所属学校に学校賞を授与する（案）。

受賞作品の発表等

⑴入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

⑵受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う（予定）。

⑶応募作品は原則として，審査終了後４ヵ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化権はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・賞品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

指定作品，及び参考図書の一例

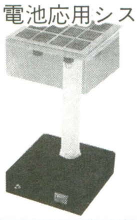
指定作品

1.太陽（光）電池応用システム	2.定電圧電源	3.パソコン周辺機器
4.スピーカーシステム	5.アマチュア無線関連	6.模型・ロボット
7.オーディオ・アンプ	8.ミニオルガン	9.電子ルーレット
10.メロディ・ボックス	11.お風呂水位ブザー	12.AM/FMラジオ
13.デジタル時計	14.音声合成キット	15.光線銃

※これらの参考配線図は「エレクトロニクス工作コンテスト事務局」に用意されています。また下記に示した図書等にも実体図や製作方法などが紹介されています。

最近の応募にみる指定作品例

1．太陽（光）電池応用システム



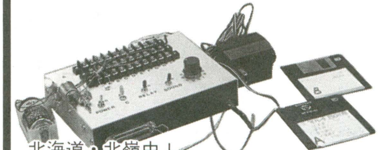
京都・藤森中1
古川群洋

2．定電圧電源



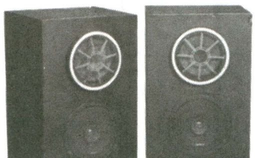
三重・松阪工業高3
加藤博規

3．パソコン周辺機器



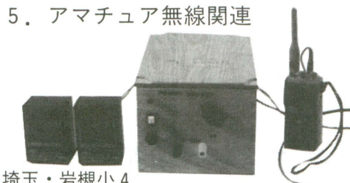
北海道・北嶺中1
明宮佳宏

4．スピーカーシステム



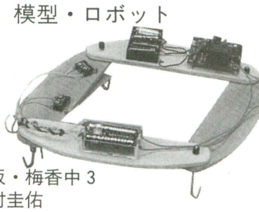
香川・南部小6　川部貴之

5．アマチュア無線関連



埼玉・岩槻小4
林　秀乗

6．模型・ロボット



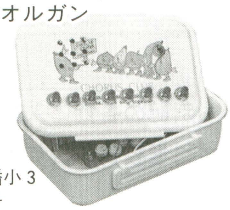
大阪・梅香中3
中村圭佑

7．オーディオ・アンプ



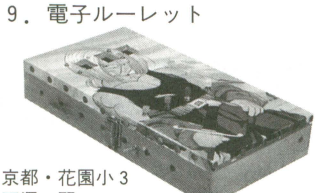
茨城・多賀中3
中川幸樹

8．ミニオルガン



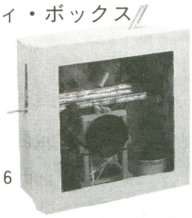
千葉・八幡小3
程田加奈子

9．電子ルーレット



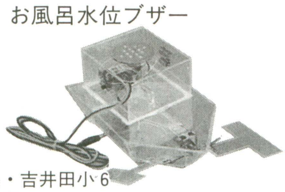
京都・花園小3
石澤　翼

10．メロディ・ボックス



群馬・大田小6
長瀬大樹

11．お風呂水位ブザー



福島・吉井田小6
白井康雄

12．AM/FMラジオ



北海道・南か丘中3
本田瑞希

参考図書の一例（電波新聞社）



●月刊「ラジオの製作」

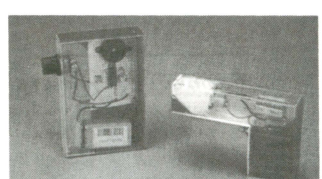


●図解エレクトロニクス工作
No.1～No.8



●たのしい電子工作
No.1～No.4

15．光線銃



神奈川・国府中3
山北剛史

協賛会社一覧，及び審査委員会

協賛会社一覧(順不同)

【ア行】
アルプス電気
アイコム
アツデン
エレックセンター

【カ行】
カイセ
共立電子産業
ケンウッド
コメット

【サ行】
三和電気計器
三洋電機グループ
シャープ
菅野電機研究所
セイコーエレクトロ産業
摂津金属工業
ソニー
ソニー・エナジー・テック

【タ行】
第一電波工業
タカチ電機工業
電子文化研究所
TDK
東芝

【ナ行】
日本ビクター
日本コロムビア
日本マランツ
日本電池

【ハ行】
パイオニア
白光
日立マクセル
日立家電

【マ行】
マブチモーター
松下電器グループ

【ヤ行】
八重洲無線
ユピテル工業

【ワ行】
若松通商
ワンダーキット

「エレクトロニクス工作コンテスト」最終審査委員(順不同)

柳川覺治（委　員）	参議院議員
野崎　弘（　〃　）	文部省初等中等教育局長
坂元　昂（　〃　）	大学入試センター副所長

「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員(順不同)

坂元　昂（委員長）	東工大名誉教授兼大学入試センター副所長
飯利雄一（副委員長）	信州大学教授，(元)文部省初等中等教育局視学官
江田　稔（委　員）	文部省初等中等教育局教科調査官
榎本成己（　〃　）	東京都立松原高等学校教諭
八木一生（　〃　）	東京都立調布北高等学校教諭
宮崎總一（　〃　）	全国中学校理科教育研究会会長
大宮光徳（　〃　）	全日本中学校技術・家庭科研究会会長
中山正彦（　〃　）	全国小学校理科研究協議会会長
荒井　孝（　〃　）	東京都港区立御田小学校校長



▲審査委員会の風景。全作品が紹介され検討される。

賞の種類と賞品

賞の種類

文部大臣奨励賞

小学生の部――――１点
中学生の部――――１点
高校生の部――――１点

優秀賞

小学生の部――――３点
中学生の部――――３点
高校生の部――――３点

佳　作

小学生の部――――８点
中学生の部――――８点
高校生の部――――８点

特別賞（朝日学生新聞社賞）

小学生の部――――１点
中学生の部――――１点
高校生の部――――１点

努力賞

小学生の部
中学生の部――若干名
高校生の部

副　賞

（日本を代表する電機メーカー賞，順不同，案）

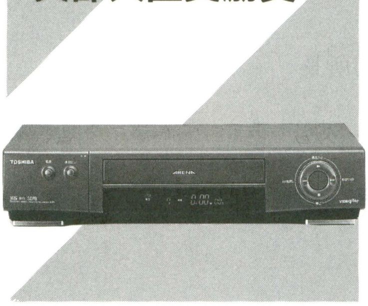
日立賞	シャープ賞
松下電器賞	パイオニア賞
ＴＤＫ賞	アルプス賞
ソニー賞	マブチモーター賞
三洋電機賞	東芝賞

（各１点）

※応募者数等により審査委員会の判断で変更する場合があります。

賞品　賞状のほか下記の賞品等を予定しております。

文部大臣奨励賞



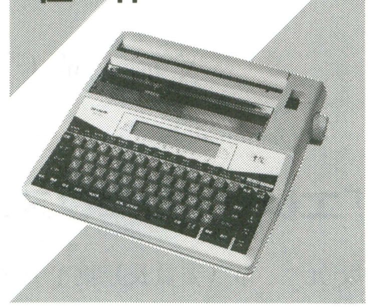
ビデオデッキ

優秀賞



CDラジカセ

佳　作



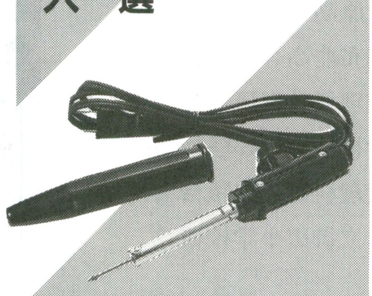
パーソナル・ワープロ

努力賞



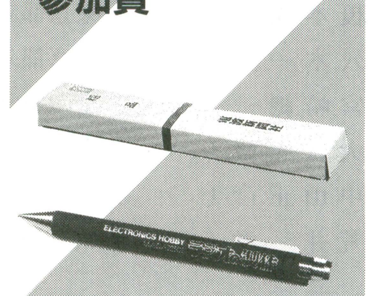
デジタルマルチメーター

入　選



ハンダごてセット（書類審査合格者）

参加賞



特製シャープペン

（様式 I）

第10回〈平成6年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長 殿

平成　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名等）	性別	応募者住所
	男 女	〒（　　－　　） TEL（　　）　　－

所属学校名	校長名
都道府県（国立・公立・私立）　　学校　　年　　組	（印）
学校の住所	**指導教官名**
〒（　　－　　） TEL（　　）　　－	（印）

●下記のとおり応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ	指定作品 自由作品 （どちらかを○でかこむ）	**作品名**	
部門	小学生の部，中学生の部，高校生の部　　学校　　年　　組		
作品のねらいまたは動機 （指定作品の場合は，改良点など書く）			
製作時に工夫したり努力した点	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉 ①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，ていねいにしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，審査における重要な判断材料となります。
②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

配 線 図 **回 路 図** （おおまかなものでもよい）	

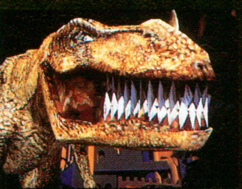
（単価の安いものは書かなくてもよい）	部 品 名	型 番	価 格(円)	数量	そ の 他
	総 経 費	(円)（おおよその数字でよい）			

参考図書 **キット名** （くわしく書いて下さい）	

作品の写真等（外観や内部の写真を3葉程度はりつけてください。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意してください。）

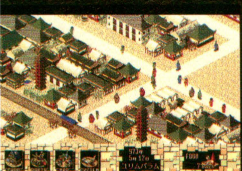
（おおよその大きさ：幅 cm×奥行き cm×高さ cm）

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE









▶▶▶ここからあとのページでは
コンピュータを使った楽しいソフトウエアや
その周辺の話題を満載しています。

☆編集部より

『ヴァンパイア』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』，そして来月号で紹介する『真・サムライスピリッツ』──ここへきて，対戦格闘ゲームがふたたび活気を取りもどしてきました。そのほかにもいろいろな大作のウワサが……。対戦格闘ブームは，まだまだつづきそうですね。


The Future Is Now
SNK
新製品
真 SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変
ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!
剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。
ご存じ侍日本大活劇、再び参上。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ？
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
9月9日新発売
"ネオジオ"がCD-ROMで楽しめる!!
ネオジオCD発売記念 限定モデル フロントローディングタイプ
NEO·GEO CD
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円(税別)
ネオジオをCD-ROMで遊ぶ――高純度クオリティのゲームマシン「ネオジオCD」が、この秋ついに発売!大人気「餓狼伝説スペシャル」をはじめとする24タイトルのネオジオCDソフトも同時発売!!
■製品の仕様、発売時期等の内容は予告なく変更する場合があります。
劇場版「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー
絶賛上映中!!
THE MOTION PICTURE 餓狼伝説
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110※電話番号はお間違えなく。


WELCOME TO THE NEXT LEVEL
メガドライブ2または、メガ-CD2の商品に入っている、取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月11日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様を、メガドライブのアップグレード ブースター"スーパー32X"(今秋発売予定)のモニター会員に!!さらに抽選にもれた方の中から、2,000名様にメガラック(ゲーム機専用ラック)が当たります!!
応募先：〒103-91 東京都日本橋郵便局私書箱292号(SW) メガワールド アップ グレード キャンペーン係
締　切：1994年9月30日(当日消印有効)
キミのメガドライブが
32BITマシンに変身する!
メガワールド
アップグレード
キャンペーン
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
エコー・ザ・ドルフィンII
ECCO THE DOLPHIN II
メガドライブソフト
8月26日発売予定
6,800円
アクションゲーム
コンティニュー付
昨年話題を巻き起こしたイルカ達が
新たな感動を携えて帰って来る!
惑星ボルテックスでの死闘の末、敵生命体の女王を倒したイルカのエコー。再び平和に暮らしていたある日、エコーの目の前に未来から来たトレリアと名乗る進化したイルカの子孫が現われる…。地球の未来に何が起きようとしているのか?今ブームのイルカを主人公にしたゲームだ。
ジュラシックパークがバーチャルシネマになった!
JURASSIC PARK
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC
Jurassic Park TM and ©1992 Universal City Studios inc., and Amblim Entertainment, inc Licensed by MCA/ Universal Merchandising, inc. ©1994 SEGA
メガ-CDソフト
ジュラシックパーク
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
9月26日発売予定
7,800円
バーチャルシネマゲーム
バックアップ対応
画面に登場する恐竜はすべてアニメーション、ビジターセンター内の様子はCGアニメ、移動時は実写フィルムを使用!
プレイヤーは、研究所の調査員として今や恐竜の天下となっているジュラシックパークに渡り、そこで7種類の恐竜の卵を回収しなければならないが卵を守る恐竜や道や施設が破壊されていたりと困難続出だ。さらに他に卵を狙う連中が…。
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
好評発売中
メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円
6Bコードレス・パッド搭載
一体型ゲームマシン
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
Victor JVC
日本ビクター株式会社
＊JVCは、日本ビクターの世界ブランドです
好評発売中 59,800円
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



オーロラが吼えている。
GLODIA
制作・販売 株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンス・T 1F TEL.03(3220)5226


シミュレーションRPG
RAGNARØKKR
©1994 GLODIA
ラグナレック
10月7日発売予定!!
PC-9801・9821シリーズ
CPU80386以上 メインメモリ1.6M以上
ハードディスク専用（要MS-DOS Ver3.0以上）
/バスマウス専用/FM音源対応/MIDI対応/
液晶ディスプレイ対応
DOS-V版同時発売予定！
◆クラスチェンジしながら成長していく戦士は大小130種類以上!!
◆壮大なスケールでドラマが展開される戦場は35ステージ＋α!!
◆簡易戦術図システムの採用により最大8部隊を簡単制御!!
◆奇襲、索敵、陽動作戦など多彩な戦術を思いのままに実現!!
◆強力戦術AI搭載により待ち構える敵将たちの布陣は鉄壁!!
◆位置で攻撃が決まるメイトリックス・コンバット・システム採用!!
◆昼夜の変化に加え、雨、霧などの天候が勝敗を大きく左右!!
キャラクターデザイン協力：きむらひでふみ（スタジオ・ウイズ） イラストワークス：此路あゆみ（スタジオ・ウイズ）

世界震撼。

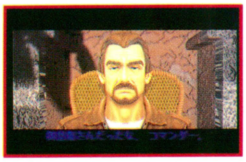
2011年、貴重になったオイルの獲得をめぐり世界のパワーバランスは完全に崩れていた。経済的に有利に立つ日本とオイルを牛耳るOPECが強大な権力を持ち世界に君臨、各国の政治的中枢機能は多国籍企業が取って代わっていた。こうした動乱なか、疑惑と暴力で歪んだ世界を救うため飛び立つ集団があった。正義感あふれる選り抜きの戦士を集めた飛行大隊Stern's Wildcatだ。彼らは巨大な軍事力で世界を支配する第3国家の独裁者や多国籍企業、国家機関と戦うべく愛機とともに離陸していく。



●制作プロデューサー募集●

勤務：月～金 9:30～18:30 ＊応相談
委細は面談の上決定・英語のできる方歓迎！
応募：履歴書(写貼)を郵送してください。書類選考の上、面接日を連絡します。
宛先：〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター(株) 制作部 募集係
担当：山口 TEL03-5410-3140







プレイヤーは2種類の機体を操縦し、14種類の敵機と対決。まるで映画のようなスリルあふれる空中戦が画面上に展開される。迫力の3Dシステムを搭載し、いまTAKE OFF!

- ●飛行力学・航空電子工学など最先端の飛行技術を忠実にシミュレート。
- ●個性的で魅力ある登場キャラクター。
- ●実機さながらのコックピットグラフィック。

ウルティマシリーズのORIGIN社が制作した話題作

ストライクコマンダー

日本語版

- ●PC-9801/9821(3.5"FD・CD-ROM) 8月26日発売予定
- ●FM-TOWNS(CD-ROM) 8月26日発売予定
- ●IBM-PS/V(CD-ROM) 9月9日発売予定

各¥12,800(税別)

＊必要環境・対応周辺機器については、商品パッケージ裏面をご覧いただくか当社カスタマーサポート係まで電話にてお問い合わせください。
＊製品および社名は各社の商標および登録商標です。
＊商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL 03-5410-3100(受付時間13:00～16:00/月～金)



プレゼントキャンペーン

お買い上げの方の中から抽選でプレゼント
A賞：スラストマスター(アナログジョイスティック) 20名様
B賞：オリジナル腕時計(ロゴ入り) 100名様
C賞：オリジナルテレホンカード 300名様
＊詳しくは商品パッケージ内の応募要領をご覧ください

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

ELECTRONIC ARTS

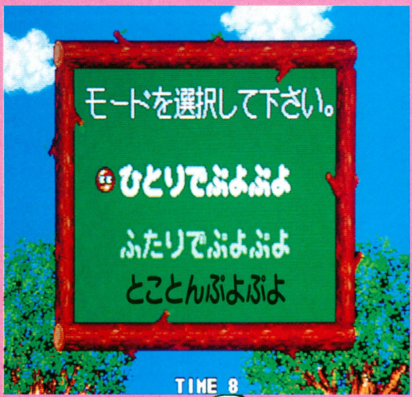
ぷよぷよ

好評発売中

X68000／X68030版

© 1994 COMPILE

価格 8,800円（税別）



●モードはふたつ・・・かな？

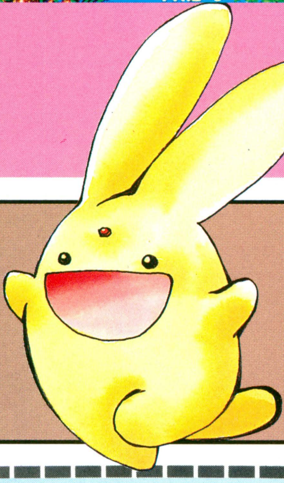
★ひとりでぷよぷよ
★ふたりでぷよぷよ

●モードはみっつ・・・・・・あれ？

★ひとりでぷよぷよ
★ふたりでぷよぷよ
★とことんぷよぷよ



ヤッホー新情報だよ!!



大発見!!

「とことんぷよぷよ」み～つけた
あのね、2P側のコントローラを斜め右上に入れて1Pゲームスタート・・「わ～ぉ！」の声と共に・・あれ、メニューが増えている？

雀神クエスト

X68000／X68030

（好評発売中／価格7,800円（税別））

序章

かつて、天に光り満ち、地に緑満ち、人々に微笑み満ちていた平和な時代があった。
だが、禁断の地よりよみがえりし邪悪の覇者「雀魔王コクシー」により、その全ては絶望の色に塗りかえられた。多くの者達が正義の戦いに挑み、敗れ、そして国を失った。テンパネル王国の「聖雀士リュウコ」もその一人だった。流浪の旅の末に彼女はフリテニス公国にたどり着いた。



© SANTOS

熱い戦いが、今ここから始まろうとしている―
ニュータイプRPG麻雀
遂に、登場!!

名作が時間をこえてよみがえる━

8月下旬発売予定

CRUSHER JOE

©高千穂&スタジオぬえ・サンライズ

クラッシャージョウ

「歓楽惑星の陰謀」



●多彩な戦略を活かす行動ポイント制導入！

ジョウ達の移動・攻撃など様々な行動には、それぞれに応じた必要行動ポイントが振られます。1ターン中の動作は決められた行動ポイントの中で自由自在。攻撃重視、移動重視などプレイヤーの戦略を自由に再現します。

●フルマウスオペレーション&システマチックにまとめられた基本ルール！

マウスを基本としたシンプルな操作。そのうえ、移動、攻撃などのコマンド群はシステマチックに統合され、選択肢の中からセレクトするだけ。思考を中断することなくゲームを楽しむことができます。

画面写真は開発中の物です。



■PC9801 VM21/UV21以降対応　■EPSON PC286・386・486シリーズ　■要バス・マウス

■ハードディスク対応　■FM音源ボード対応　■ディスク4枚組　■標準価格9800円(税別)

画：安彦良和

通信販売のお知らせ

☆ファミリーソフト通信販売でお買い求めいただいた方に、「特製オリジナルテレホンカード」をプレゼント!!

TEL03(3924)5435(ユーザー対応)　FAX03(3978)3498で受け付けております。

■電話受付時間：月〜金曜日AM10:00〜PM5:00まで

■FAX：住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上送って下さい。

■通販システムは、電話１本で商品が4日以内にお手元に届きます。(送料、消費税はサービス)

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

Family Soft

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号



発売元:電波新聞社　出版販売部　〒141東京都品川区東五反田1−11−15　TEL 03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社　〒530大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2268	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630



X68000/X68030

ナムコ社オリジナルの「スターラスター」は1985年、ナムコット・シリーズとして、ファミコン用に発売されました。X68000版では、ゲーム性はそのままで、X68000の機能に合わせて、グラフィック、音楽ともに大幅なアレンジを加えてあります。もちろん、オリジナルのファミコン版も収録しています。

Audio Visual Works Ⓒ 1985 1994 NAMCO LTD.
Program Works Ⓒ 1994 DEMPA/MICOMSOFT, License From NAMCO LTD.



3Dタイプ・スター・アドベンチャー
スターラスター

8・26 発売

標準価格 5,900円(税別)
X68000/X68030(本体メモリ2MB以上必要)
●MIDI対応●アナログジョイスティック対応



発売元：電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-8201(ダイヤルイン)
企画・開発：マイコンソフト 株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630


THE WORLD
X68000 II
ザ・ワールド・オブ・X68000 II
「第1回全日本X68000芸術祭」の優秀4作品＋新作1本を4枚のFDに収録
監修：山下 章
RUSH！
USEFUL
CYNTHIA
T-94X
C力検査
定価 4,900円（本体4,757円）
X68000／X68030対応
5インチFD4枚付き
その他の企画
◆「フォーミュラX」ワールド・チャンプへの道
◆特報 芸術祭ミュージック部門賞受賞作がCD化！
◆収録作品楽譜集
T-94X
RUSH！
C力検査
◆X68000用ゲーム㊙大辞典 II
不思議の海のナディア
ロジックラッシュ
クレイジークライマー1+2
ぷよぷよ
ネメシス'90改
ストリートファイターII ダッシュ
ロボットコンストラクションR.C.
スーパーリアル麻雀P IV
マッドストーカー
餓狼伝説2
コットン
悪魔城ドラキュラ
全国の書店・パソコンショップにて
好評発売中
この表紙が目印です
THE WORLD OF X68000 II
ザ・ワールド・オブ・X68000 II
「第1回全日本X68000芸術祭」の優秀4作品＋新作1本を収録！
その他の企画も充実！
収録作品楽譜集
X68000ゲーム㊙大辞典
監修：山下 章
電波新聞社 出版販売部 TEL 03-3445-6111（大代表）


HUMAN
CREATIVE
SCHOOL
学校案内無料送付中
HUMAN

名作文庫ソフト続報 発売中！

あの名作、この名作、ちょっと懐かしいものから新しめまで、TAKERUならではのほんとに安いお値段で、みなさんにお届けする「TAKERU名作文庫ソフト」。買いのがしてしまったゲーム、最新作が出たけれど前作もプレイしてみたいっと思ったゲームなど、たくさん取り揃えています。(ラインナップは現在続々増えています。その他のタイトルは、巻末のソフトウェアラインナップをご覧下さい。)



水滸伝 天命の誓い
天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！火計・妖術飛び交う戦場で、反骨の英雄たちが繰り広げる、驚天動地の一代活劇。大人気の歴史シミュレーション！

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥3,400



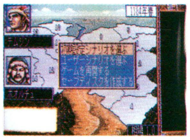
三國志
知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。この歴史的な傑作シリーズはどのようにして始まったのか?SLGファンなら絶対に見逃せない!!

制作/光栄
対応機種/PC-98/X68000 ¥5,200



三國志 II
登場人物350余名、最大11人まで同時プレイ可能、6編のマルチシナリオ方式、埋伏の毒・駆虎呑狼等のユニークな計略要素導入、さらに深みを増した外交・HEX戦など、まさに名作!カシオペアの向谷 実のBGMも話題に。

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥5,200



蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
光栄歴史三部作の一角を成す、草原の英雄チンギス・ハーン。桁外れのスケールと空前絶後の迫力で、一代帝国を築き上げた男の豪快な一生を見事に再現!熱いシミュレーションの傑作です。

制作/光栄
対応機種/MSX2 ¥3,400



維新の嵐
坂本龍馬が、西郷隆盛が、吉田松陰が日本を憂い、改革を目指して奮い立つ!幕末の志士の個性を際立たせる緻密なパラメータ。出会いの楽しさ、駆け引きを楽しむ新システム。強力な機能で、維新を操れ!

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥3,400



信長の野望 戦国群雄伝
400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。配下の羽柴秀吉、柴田勝家等個性豊かな武将たちを、思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、天下分け目の決戦に臨む！光栄の代表作「信長の野望」シリーズの傑作!

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥3,400



信長の野望 武将風雲録
信長シリーズ4作目は、「文化」がキーワード。安土・桃山時代を現代に蘇らせる華麗な戦国SLG。茶器を手に密約を交わし、鉄砲・鉄甲船を取り沙汰する。覇者になるには文化を知れ!

制作/光栄
対応機種/MSX2 ¥3,400



大航海時代
リコエイションゲームシリーズの傑作。毎回違った展開が楽しめるイベントジェネレーティングシステム。帆船の特徴が活かされたHEX戦。失われたロマンを求めて、冒険者たちの航海の旅が始まる。

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥3,400



ランペルール
才能だけを武器に、一司令官から皇帝にまでのし上がった男・ナポレオン。コルシカの不世出の英雄のサクセスストーリーを、近代戦法をシミュレートすることによって辿る、傑作SLG。

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥3,400



リーディングカンパニー
舞台は激動のVTR業界。社長が目指すはトップ企業の座。そして、数あるVTR規格を統一すること。ライバル社と協力するか、それとも戦うか。都会派ジャズのBGM、洗練されたCG。新世紀のビジネスSLG。

制作/光栄
対応機種/X68000 ¥4,500



スペシャルステージ
パソコンゲームで唯一、アドベンチャーラリーを本格的にシミュレートしたS・S。スポンサー探しから車体のチューンナップ、そして実戦さながらのレース。気分はもう、一流ナビゲーター!

制作/アレックス
対応機種/PC-98/FM-TOWNS ¥2,500



ヴェインドリーム
豊富なビジュアルシーンと洗練されたゲームシステム、3D・多重スクロールなどを使用した変化あるフィールドで繰り広げられる、冒険の数々。グローディアの大人気RPGです。

制作/グローディア
対応機種/PC-98 ¥2,500



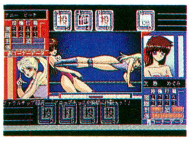
ヴェインドリーム II
待望の「ヴェインドリーム」続編がいよいよ登場！美しいビジュアルシーン、感動的なストーリー、シミュレーション性の高いタクティカルコンバットと、プレーアビリティー抜群の名作RPGです。

制作/グローディア
対応機種/PC-98 ¥2,500



レッスルエンジェルス
今やブームの、美少女カードプロレスゲームのシリーズ第1作。まず、この作品をプレイしなけりゃ、レッスルは語れない！マイティ祐希子は、果たしてトップに立てるか!?

制作/グレイト
対応機種/PC-98 ¥2,000



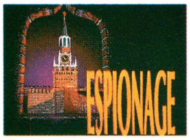
レッスルエンジェルス 2
対戦プレイが可能になった第2弾。恐怖の水着はデスマッチもパワーアップ。2人の新人・武藤めぐみと結城千種が主人公となり、明日のチャンピオンを目指す!

制作/グレイト
対応機種/PC-98 ¥2,500



Pref Club新装開店
ロシア・東欧ではポピュラーなカードゲーム「プレファランス」をパソコン上で。対戦は人工知能AI。アダルトで海外ソフトの雰囲気漂う、知的ゲームです。

制作/ウィッティウルフ
対応機種／PC98 ¥2,800



Kremlin Twilight ～エスピオナージ編～
クレムリン内にある敵諜報部に潜入、敵のスパイの侵入を防ぎつつ、マイクロフィルムを奪うのが任務だ！スパイ的ストーリーを加えた、大人のパズルゲーム。

制作/ウィッティウルフ
対応機種/PC-98 ¥2,800



Kremlin Twilight ～グレチカ編～
国際情勢や新聞記事に左右されて変動する石油相場。それを自分の有利に持ち込み、できるだけ多くの石油を獲得することが今回の君の任務だ。慎重かつ大胆な発想は必ずや君を勝利へと導くだろう。KTシリーズ第二弾！

制作/ウィッティウルフ
対応機種/PC-98 ¥2,800



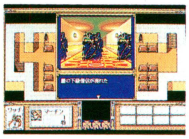
リップスティックAVG3
私立探偵の五郎と音美がコンビを組んで活躍する、おなじみのシリーズ最新作。最初のころに比べて、ぐーんと大人っぽく、色っぽくなった音美ちゃんにはびっくりだよね。

制作/フェアリーテール
対応機種/PC-98/X68000 ¥3,500



てぃんくる
アドベンチャーとクイズと3Dダンジョン RPGが一緒になった、ちょっとムフフなゲーム。可愛い顔して守銭奴という魔女ッ子ティンクルと、その仲間4人の冒険物語。

制作/アグミックス
対応機種/PC-98 ¥2,500



フィフス・エレメント
深い世界観と、新システムに裏打ちされた力作ファンタジーRPG。視界・攻撃部位を考慮し、敏捷性・装備・疲労を反映させた戦闘システム。感動のシナリオがあなたを包む。

制作/遊演体
対応機種/PC-98 ¥2,500



エルヴズ
2つのシナリオと2つのパーティーで構成される、エルフ族の冒険記。クォータービューのタクティカルコンバット。斬新な魔法成長システム等が特長。

制作/遊演体
対応機種/PC-98 ¥2,500



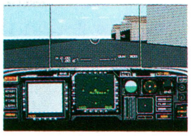
ブロックバトラー
落ちもの・ブロックパズルの決定版。対戦プレイでバトル型なので、興奮すること間違いなし!ブロックごとに違った効果があり、戦略性に富んだゲームになっています。

制作/ビッツー
対応機種/PC-98 ¥2,500



チキチキトレイン
列車が暴走し始めた!ポイントをうまく切り替え、他の列車との衝突を避けながら、駅に取り残された乗客をすべて町から脱出させることが君の指命だ。ニュー感覚のクリックパズルゲーム。

制作/ビッツー
対応機種/PC-98 ¥2,800



チェックシックス
現代戦闘機による激しいドッグファイトやアタックミッションを、高速3Dシステムによってリアルに体験。ビギナーにも簡単な操作体系と、スリリングな20本以上のシナリオを収録した意欲作。

制作/ペガサスジャパン
対応機種/PC-98 ¥2,500



ファランクス
デカキャラ・派手め演出の横スクロールオアワーシューティング。拡大・回転・縮小・多関節・半透明・ラスタースクロール・MIDIと、各種要素がいっぱい詰まってます。

制作／ズーム
対応機種／X68000 ¥2,500



ジェノサイド 2
あのズームのゲームがついに名作文庫に登場！特大キャラとハデハデな演出で、68ユーザーのどぎもを抜いた名作アクションゲームだ。MIDIにも対応しているぞ。

制作/ズーム
対応機種/X68000 ¥2,500



Super野球道
もはや野球SLGの王道的作品。そのリアルさ、迫力、緻密さは他にならぶものなし！リアルタイムモードでアクションゲームにもなります。

制作/日本クリエイト
対応機種/PC-98 ¥3,400



魔京伝
ディスク枚数8枚の超大作。近未来の京都を舞台に、「南総里見八犬伝」をモチーフにしたインタラクティブな伝奇ミステリーアドベンチャー。3D・フルアニメーションが迫力！

制作/日本クリエイト
対応機種／PC98 ¥4,800



卒業～GRADUATION
女子高生育成SLGとして、大ヒットしたのが記憶に新しい「卒業」が、早くも名作文庫に登場。5人の生徒と過ごす至福の一年間をあなたも是非体験してください。

制作/ジャパンホームビデオ
対応機種／PC98 ¥5,900



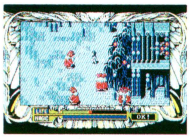
銀河英雄伝説 III
田中芳樹の大人気ノベル、壮大なスケールの原作をもとに知的に変化し続ける戦略・戦術システムです。スペースウォーSLGの最高峰的作品です。

制作/ボーステック
対応機種／PC98／X68000 ¥6,400



ルーンマスター三国英傑伝
スゴロクと三国志が一緒になった、独自のRPG。とにかくサイコロの出た目で勝負！豊富なイベントと、最大4人の同時プレイが楽しい。

制作／コンパイル
対応機種／MSX2 ¥2,500



ルーンワース「黒衣の貴公子」
ハイドライドシリーズに続く、新RPGシリーズ第1段。緻密に構成された「ルーンワース」を舞台に、極めて自由度の高いゲームシステムの中で、興奮の冒険が始まります。X68000は700円です。

制作/T&Eソフト
対応機種／PC98／X68000 ¥500

パソコンソフト自動販売機 TAKERU

株式会社エクシング TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
ブラザー技術開発センタービル2F
TEL(052)824-2493 (受付時間：月～金 13:00～18:00)

営業所
東京営業所 (03) 5443-4967
大阪営業所 (06) 258-3024

BASIC MAGAZINE
NEWS
NEWS SPECIAL

新ハード特捜部

Written by ★山下　章

7月20日にソニーがプレイステーションの内覧会を開けば，その直後にセガがセガサターンとスーパー32Xの画面写真を大量に公開する――年末の本体発売に向けて，両社はじつに熱い駆け引きを行なっている。その最新情報を，一挙７ページでお届けしよう。



セガサターン

■発売元：セガ
■価格：49,800円以下
■発売日：94年11月予定

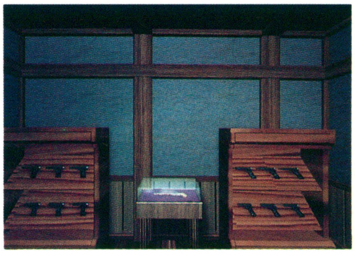
とにかく，公開された画面写真の点数に驚いていただきたい。これでもまだページの都合上，載せられなかったものがかなりある，という状況なのだ。新ハードの発売４か月前に，メーカーからこれほど大量の画面写真が送られてくるのは，前例のないこと。いかに今回の新ハード戦争が激烈なものなのかが伝わってくる。

真説・夢見館（仮）

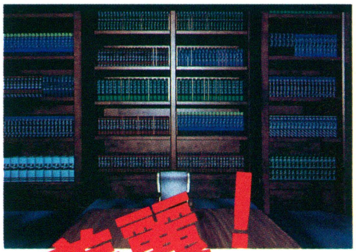
セガサターン用バーチャル・シネマ第1弾。メガCD版を上回るCGの美しさ，多彩なセリフ，臨場感あふれるサウンドを実現。リリースによれば「プレイヤーの選択でストーリー展開が変化する感情分岐システムにより，何回でもプレイが楽しめる」とのこと。期待したい。

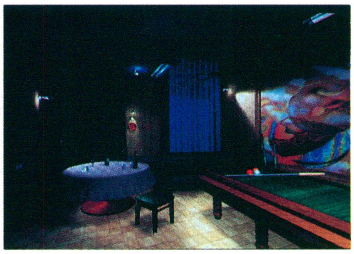


▶射撃場……なのだろうか。ミステリアスな雰囲気は今回も健在だ



▶複数のシナリオが用意されており，プレイヤーの反応により展開が変化する





◀メガCD版にもあったビリヤード・ルーム。CGのクオリティは格段に向上

美麗！

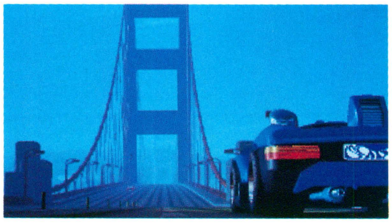


◀舞台となる館。どんなストーリーがプレイヤーを待ち受けているのか？

ゲイルレーサー

アーケード版『ラッドモビール』をパワーアップして移植。2P対戦可能で，ＣＧアニメによるリアルな演出もアリ。下の写真はその演出部分か？





RAMPO

乱歩の紡ぎだす世界を再現

映画『ＲＡＭＰＯ』本編の映像以外に，撮影現場でセガが独自にビデオ撮影した映像を，ＣＧと組み合わせて使用。映画の設定を借りながらも，江戸川乱歩の複数の作品をサブ・シナリオ的に収録し，映画とはちがった「江戸川乱歩テクノパーク」といった趣の作品を目指している。

ゲーム・システムで注目したいのは「感情入力システム」。音声やキャラクターの表情に対して，肯定／否定，のいずれかを入力することによりゲームが進行していく。





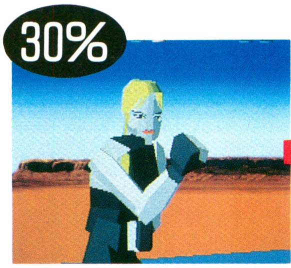


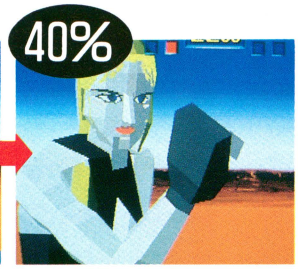


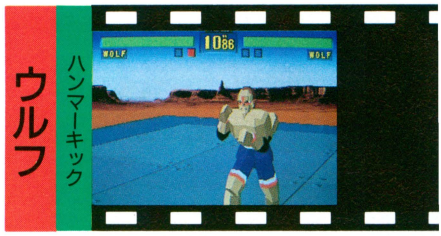
※画面写真はすべて開発中のものです。

バーチャファイター

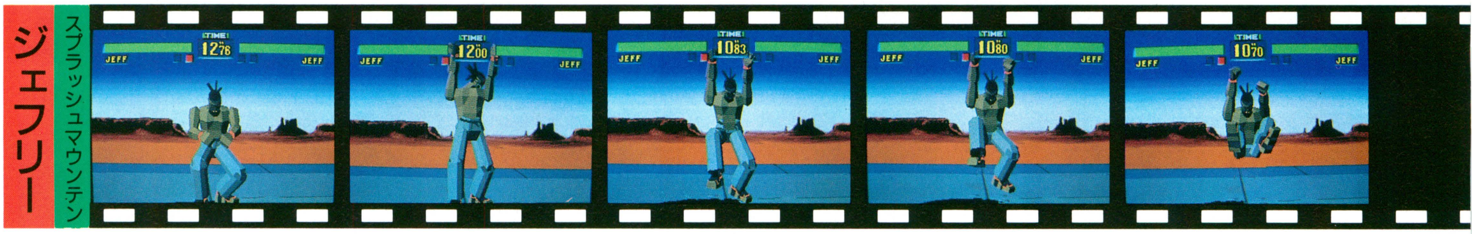
毎月，定期的に公開されている『バーチャファイター』の開発中画面だが，今月の目玉は３種類の技の連続写真。こうした技のかずかずが，プログラム中に着々と組み込まれつつあるようだ。なお，今回の画面写真は，開発進度40%のもの。









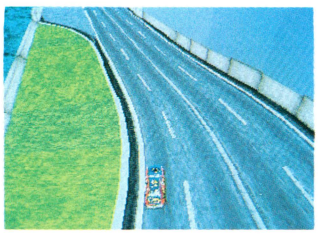


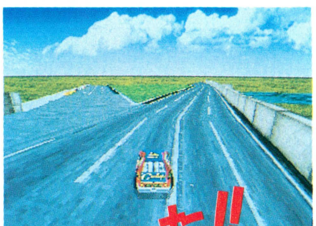
デイトナUSA

おもちゃショー出展版では，広いフィールド内をただ走り回るだけだったが，開発進度5～10%の現バージョンでは，コースデータも入力されはじめた。









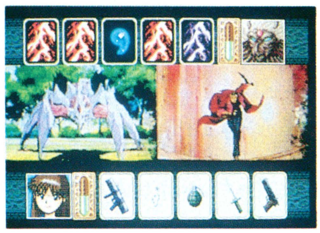


あおくしみたま

碧奇魂ブルーシード（仮）

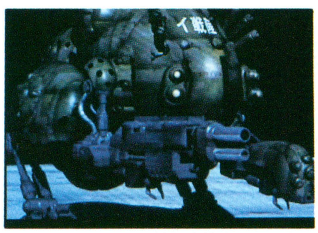
原作モノ・版権モノも，より多くのユーザーをつかむという意味では欠かせない，ということなのだろう。高田裕三の人気コミックがセガサターンでゲーム化される。キャラクター重視のRPGで，カードバトル・システムを採用した戦闘シーンでは，それぞれのウィンドウがフル・アニメーションするのだ。

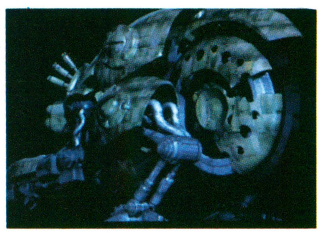


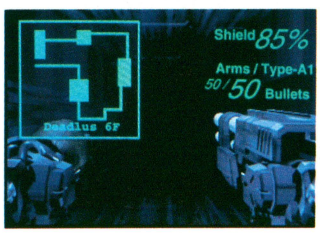


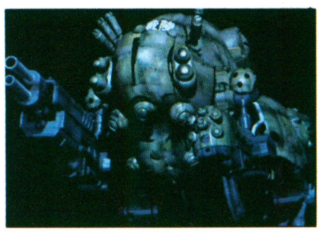
ダイダロス（仮）

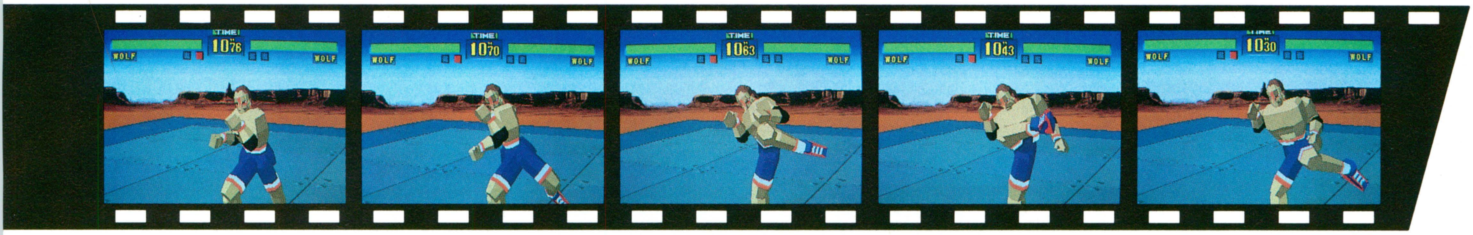
現時点でわかっているのは，3DのCGで描かれた宇宙空間を進んでいくSFシューティング・ゲームであるということ。マイクロネットとセガの共同開発。

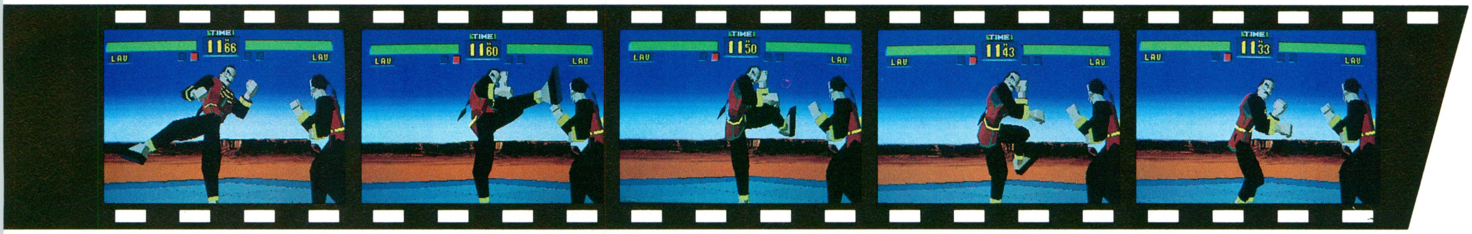










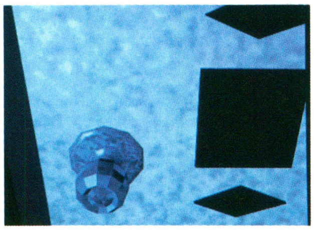




チャイニーズディテクティブ（仮）

ジェームス三木オリジナル脚本のAVG。香港ロケも敢行した実写＋CGの映像が，プレイヤーにテレビドラマの主役になったかのような感覚を与える。



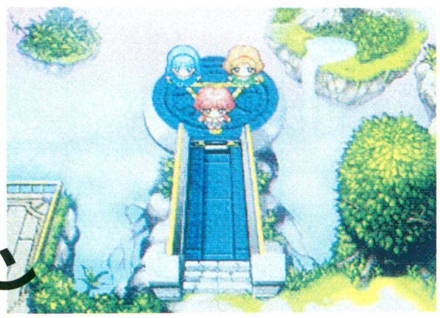






マジックナイトレイアース（仮）

同名の人気コミックをアクションRPG化。原作の世界観を忠実に再現し，変形&拡大処理を行なうアニメーションもふんだんに取り込んでいる。



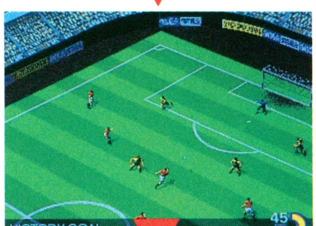
アクション
RPGだ

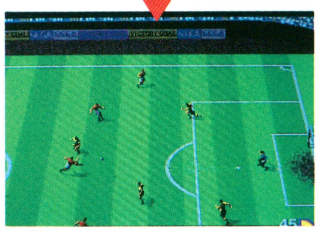
ビクトリーゴール（仮）

3DのCGを使ったサッカー・ゲーム。フィールド画面が拡大・縮小したり，回転したりと，視覚効果に重きが置かれているようだ。決定的シーンのリプレイ機能や，CGによる迫力のデモシーンなども用意されている。本体と同時発売予定。

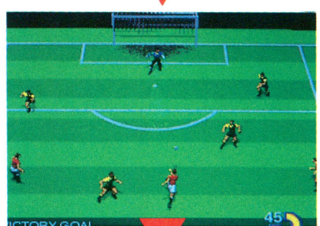


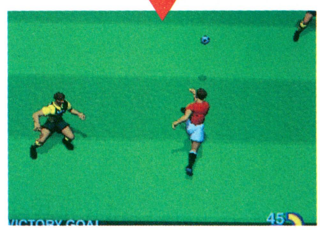
視点の変更





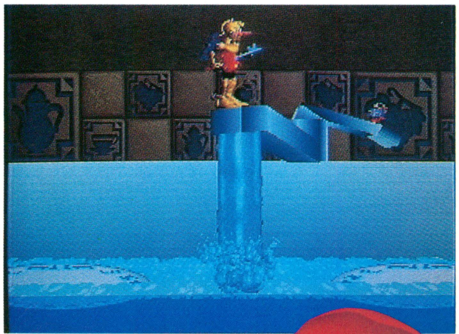
フィールドの拡大





クロックワークナイト
〜ペパルーチョの大冒険〜

おもちゃショーで見たかぎり，このゲームの特徴は，グラフィック画面とポリゴンとを組み合わせて，背景を構成していること。つまり，これまでの横スクロール・アクションでは平坦だった背景を立体的に見せ，なおかつ障害物が飛びだしてきたりといったイベントも実現したのだ。



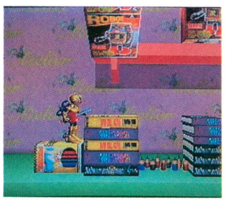
▲水道の蛇口の上に乗ったペパルーチョ。いろいろと凝った演出が期待できそうだ

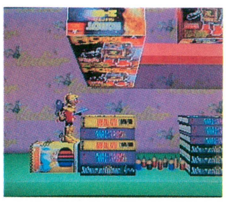




▲▶ゲームの目的は，さらわれたおもちゃの世界のアイドル，チェルシーを救出すること

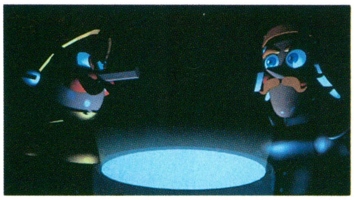
落下してくる障害物





▲背景にポリゴン＋テクスチャー・マッピングを使っているため，このような演出も自由自在なのだ

先月号のオープニングのつづき



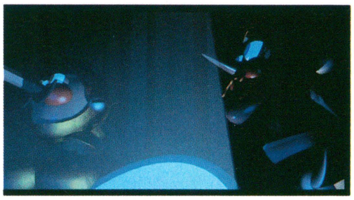
◀いきなり部屋が真っ暗になった。停電か？懐中電灯をつけて互いの顔を見合う2人



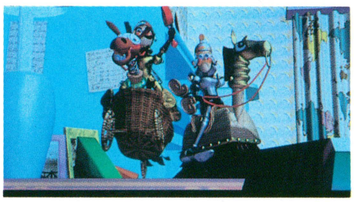
▶時計台にライトを向けてみると――やや、われらがアイドルのチェルシーがいない!?



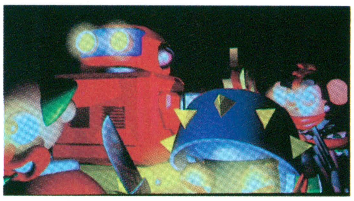
◀時計台の横にある通風口から、さらわれていくチェルシーの姿がわずかに見えた！



▶彼女を夜明けまでに助けださないと、おもちゃたちは二度と動くことができなくなる



◀チェルシー救出に向かうため、愛馬（ペパルーチョは愛ロバ？）にまたがる2人



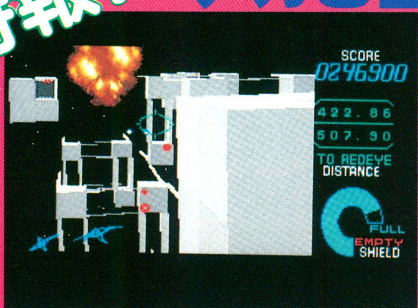
▶おもちゃたちに異変が起こりはじめた。果たしておもちゃの国の平和を取りもどせるのか？

パンツァードラグーン

先月号に掲載したものよりも一歩進化した連続写真がコレだ。さらに，視点を切り替えて，左右やうしろの敵も攻撃できる，という新システムも発表された。ドラゴンに乗って大空をかけめぐれ！



特報!! メガCD用『スターブレード』緊急発売!!

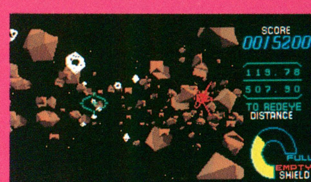


▲コレがメガCD版『スターブレード』の映像だ(開発：ナムコ／9月下旬発売予定／価格：7,800円)。セガマウスにも対応している

メガCDユーザーにビッグ・ニュースだ。ナムコの人気3Dシューティング『スターブレード』が，じつに高い完成度でメガCDに移植され，ナムコット・ブランドで9月下旬に発売されるのだ！　実際にソフトをプレイしてみたが，映像・音声ともにアーケード版を見事に再現しており，メガCDでここまでやれるのか，という感じ。アーケードで人気を博しながら，なかなか家庭用に移植されなかったが，プレイステーションへの移植が発表された矢先にメガCD版が発売されるとは驚きだ。



◀メガCDで発売されるということはセガサターン版も……などと期待してしまう



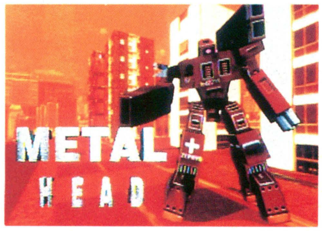
▶破壊できるモノはワイヤーフレームで描かれているのだが、さほど違和感はない

スーパー32X

■発売元：セガ
■予価：14,800円
■発売日：94年秋予定



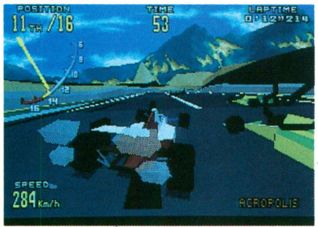
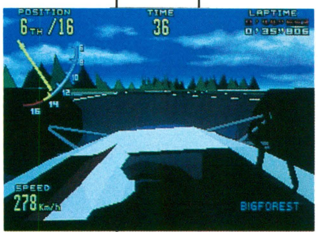
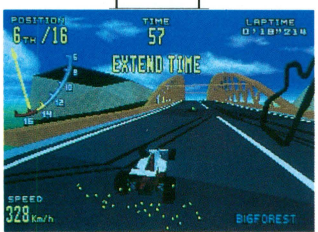
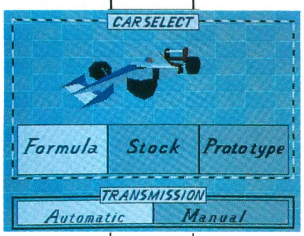
世の注目はセガサターンに集まっているが，意外に侮(あなど)れない存在なのが，メガドラを32ビットにアップ・グレードするブースター「スーパー32X」だろう。なによりも本体価格が安い，というのが魅力だ。ソフトのラインナップも，今月新たに発表された『シャドー・オブ・アトランティス』『DOOM』を加えて計13タイトルとなった。



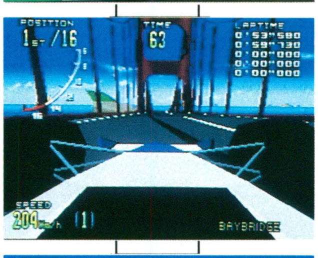
メタルヘッド

開発中のタイトル画面がコレ。三次元のポリゴン空間でロボット同士が立体的なバトルをくり広げるゲーム。

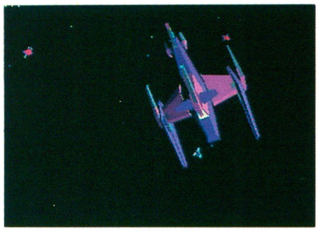
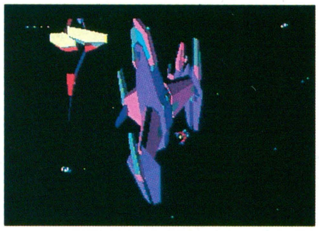
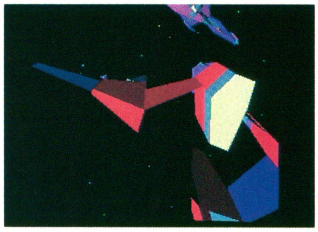
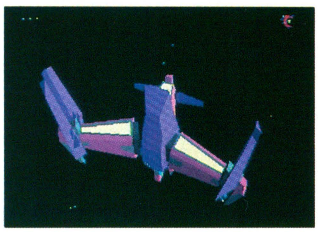
7月下旬バージョン
(開発進度30%)

7月上旬バージョン
(開発進度25%)

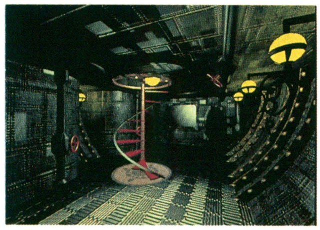
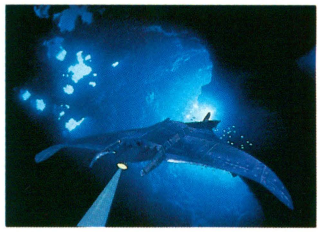





バレットファイターズ

宇宙空間が舞台の3Dポリゴン・シューティング。写真のような戦闘機が数十機も画面上を飛びかう。


シャドー・オブ・アトランティス

『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン』のようなリアルな映像のCD-ROMアドベンチャー・ゲーム。アクション要素もアリ。



V.R.デラックス

今月届いたのは，7月上旬(開発進度25%)と下旬(30%)の2バージョンの画面写真。コースはアーケードの3種＋オリジナル3種，車種も3種類に決定した。



スターウォーズ・アーケード

アーケード版『スターウォーズ』を移植。Xウイングを操作して，『スターウォーズ』シリーズ3作の敵を撃破することが目的だ。



36グレイテストホール

実写取り込みをふんだんに使ったゴルフゲーム。この作品と，『スターウォーズ』『シャドー・オブ・アトランティス』の3作は，セガ・オブ・アメリカ開発。



プレイステーション

■発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント　■価格：50,000円以下　■発売日：94年末予定

「第２回進捗報告会」をレポート!!

7月20日，ソニー・コンピュータエンタテインメント本社にて，プレイステーションの「第2回進捗報告会」が行なわれた。そこでは，はじめてプレイステーション用のゲームを実際にプレイすることができたのだ。

全部で10作品がなんらかのカタチで遊べるようになっており，ほかにも『ポポロクロイス物語』などの映像のデモンストレーションが行なわれていた。

展示作品の中で，ベーマガ取材班の評価がもっとも高かったのは，コナミの『極上パロディウスだ！』。コナミはほかにも『実況パワフルプロ野球'95』『ツインビー対戦ぱずるだま』（ツインビー・ファミリーを使った『ぱずるだま』）といったタイトルを予定しており，プレイステーションにとって頼りになるソフトハウスと言えそうだ。

それ以外の展示作品は，右に並べた写真を参照していただきたい（テクノソフトの『熱血親子』はタイトルの発表のみで，展示されてはいなかった）。ただし，じつはこれら以外にも，画面撮影禁止で，なおかつ写真の配布もなし，というソフトが2本あったのだ。

そのうちの1本は，アートディンクの『アクアノートの休日』。海底探索SLGと銘打たれたこのゲームは，ポリゴンで描かれた海底を進んでいくデモが展示されていた。

そしてもう1本が，タイトル，メーカーともに非公開のポリゴン格闘ゲーム。そう，セガサターンの『バーチャファイター』に対抗する作品が，PS（プレイステーション）にも用意されていたのだ。プレイヤー・キャラが剣を持っているのが，『バーチャ』との大きなちがい。まだ技などはほとんど入っていない状態ではあったが……。



▲プレイステーションの"顔"となりつつある恐竜クンは，今回の展示会でも元気だった

極上パロディウスだ！

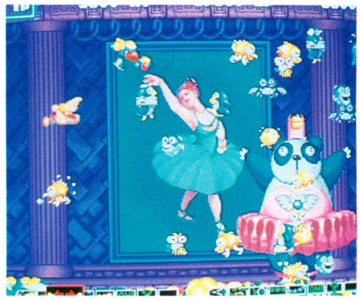
■コナミ　■12月発売予定

最初のステージしかプレイすることはできなかったが，アーケード版そっくりのデキだった。もちろん，2人同時プレイも可能。なお，このソフトには，『極上パロディウス』と『パロディウスだ！』がセットで収録されている。だからタイトルが『極上パロディウスだ！』というわけ。



◀ポリゴン・ゲームばかりでなく，こうした作品もPSの魅力





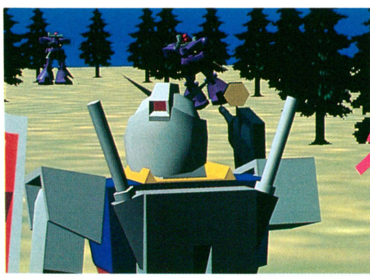
▶『極パロ』と『パロ』がまとめて楽しめるお買い得版だ

機動戦士ガンダム（仮）

■バンダイ　■発売日未定

子供たちのハートをつかむことにかけては右にでる者はいないと言われているバンダイも，『ガンダム』でプレイステーションに参入してきた。注目すべきは，モビルスーツのモデリング。ポリゴンを使えるハードだからこそ，こうしたゲームが実現したのだ。

©創通エージェンシー・サンライズ

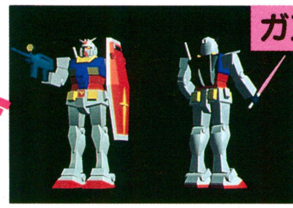


▶ガンダム・ファンにとっては夢のゲームと言えるかも



気合いの入ったモデリングを見よ！

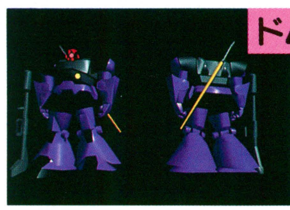
ガンダム



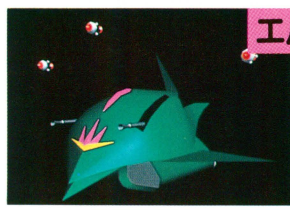
ザク



ドム



エルメス



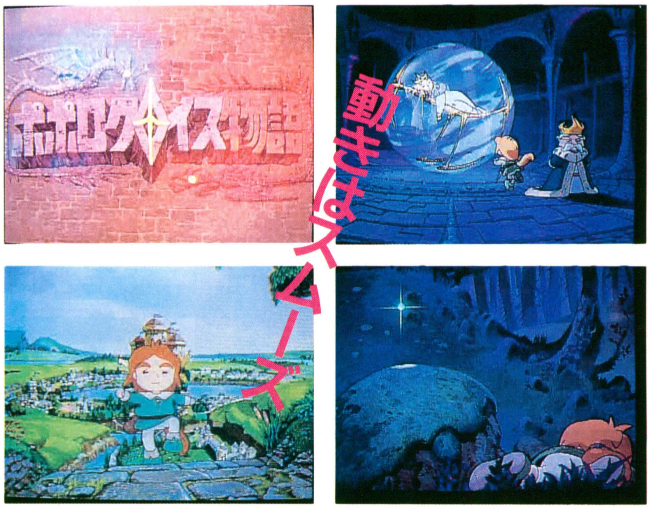
ポリポリサーカスグランプリ(仮)
■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■12月発売予定

ファンタジックなフィールド上を自由に走り回れるコミカル・レーシング・ゲーム。ボタンで視点を数段階に切り替えることも可能。キャラクター・デザインは，松下　進氏が担当している。



ポポロクロイス物語
■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■95年春発売予定

クォーター・ビューで展開するRPG。ポポロクロイスの王子ピエトロは，闇の世界に封じ込められた母の魂を取りもどすため，冒険に旅立つ。今回デモっていたのは，そのビジュアル・シーンと思われる部分。



Vゾーン
■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■12月発売予定

いわゆるパチンコ・ゲームではあるが，ユニークなのはパチンコ台がポリゴン＋テクスチャーで描かれていて，プレイヤーがアングルを自由に調整できるという点。パチンコ台メーカー「SANKYO」の代表的実機10機種を搭載予定。



PHILOSOMA
■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■12月発売予定

7月号で『ORA−194』というタイトルだったシューティングが改名された。トップ・ビュー，サイド・ビュー，3Dビューなど，さまざまな視点のステージで構成されており，各ステージ間をCGムービーでつないでいる。

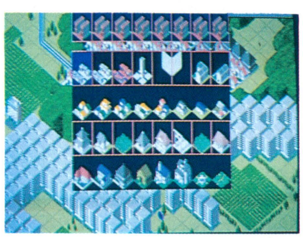


クライムクラッカーズ
■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■12月発売予定

未来世界を舞台にした3DダンジョンRPG。上下左右から襲いくるモンスターと闘っていく，全方向バトル・システムを採用。敵だけでなく，壁やスイッチなどに向かって攻撃を仕掛けることもできる。



A.IV.
■アートディンク　■12月発売予定



マップ上に配置できる建物のパーツが，ウィンドウ内にズラリと表示されるデモ版が展示されていた。

熱血親子
■テクノソフト　■12月発売予定



スクロール・タイプの格闘アクション。超必殺技を駆使して，ハラグロ団に奪われた母を救いだせ！

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第7回

1980年・最終回『ATARIの挑戦からニューラリーXまで』

「ゲーム・センターあらし」もこのゲームで地球を救った

海外のビデオゲーム――それまでも，ほそぼそとは，輸入されていた。しかし，インベーダー・ブーム以降，「ゲームも国産品だべや」という傾向になり，スミへ追いやられる存在となっていたというのが実情だ。

『ポン』「ブロック崩し」「風船割り」等，さんざん海外の作品を輸入（そしてコピー）していたのが，日本人向けのアレンジを重ねることによって独自のスタイルを確立，海外製品は用済みかに見えた。

むろん，そんなバカなことはない。

海外の作品には，とてもじゃないが日本人には産みだすことのできないセンスと発想が結集されている。しばしば，それが日本人を驚愕させることになるのである。

そこで『ミサイルコマンド』――開発は，アメリカのメーカーATARIだ。

トラック・ボール＋3ボタンを採用することにより実現された驚異のゲーム性。

軌跡を描きながら空より襲いかかる無数のICBM，世界終末のとき来る，おお，神よ！

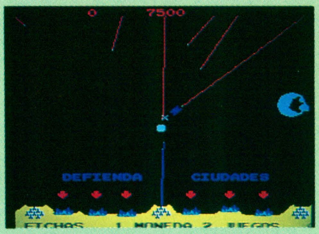
撃て，撃て，撃て！　照準を合わせてミサイルを迎撃せよ！　六つの都市を守るのだ。

しかし，放てるミサイルには限りがある。うまく誘爆を起こし，連鎖的にミサイルを破壊していかねばならない。キミは都市を，地球を，愛する人を守りきれるか!?

BONUS CITY FOR EVERY 10,000!

ミサイルコマンド

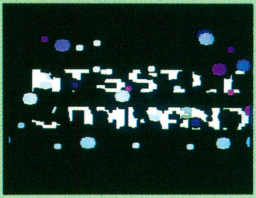
■ATARI
■第三次世界大戦シミュレーション



トラック・ボールで照準を合わせ，3ボタンで基地3か所からミサイルを迎撃していく（持ち弾は1か所につき10発）。六つの都市を守りきれないとゲーム終了だが，一定スコアごとに都市がエクステンド。



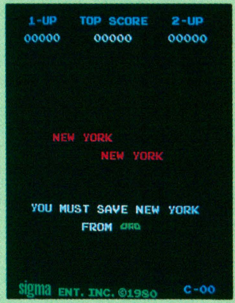
◀このタイトル画面が



▶ミサイル攻撃を受けて，こうなる

ニューヨークニューヨーク

■シグマ
■スペース・シューティング

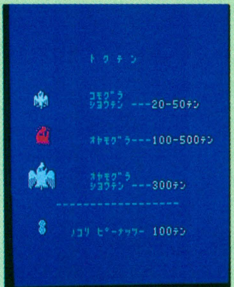


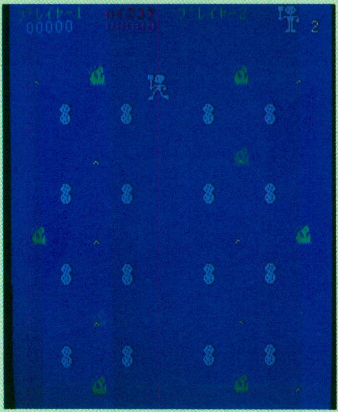


自由の女神をバックに，UFOを撃破していく。敵の守護神を撃つと「ワオ」「ブラボー」等しゃべる。各面最後に「UFO」という文字の形をしたUFOが飛来，撃破すると「まだまだ」等のメッセージが。

モウルハンター

■データイースト
■もぐらたたきアクション

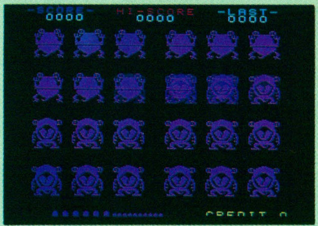




8方向レバーでハンターを操作，ピーナッツ畑に現れるモグラをハンマーで退治していくゲーム。面の最後は親モグラと一騎打ち。素早く背後に回ってやっつける。

アストロゾーン

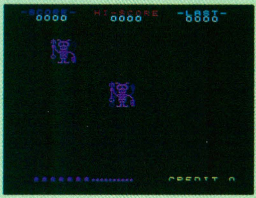
■タイトー
■ガン・シューティング



アップライト筐体によるガン・シューティング。つぎつぎと登場するスペース・モンスターを狙い撃つ。画面いっぱいの敵を撃破していく面や，高速移動する1匹の敵を撃つ面など変化に富む展開が。



◀シンプルなタイトル画面



▶神出鬼没のモンスターたち。でたり消えたりともうタイヘン

『ミサイルコマンド』とは，都市を守るゲームである。

ということで，一定得点に達するごとに，その残り都市がどんどん増えていく（ストックされる）のだ。世界大戦のさなかで，少しずつ都市が復興（ふっこう）しているとでもいうのだろうか？　まあ，そんなことはどうでもいい。

長いゲーム史においても，こんなカッコイイ持ちキャラクター(？)があっただろうか？

『ミサイルコマンド』は「持ちシティ」制（こう書くとカッコ悪いな）なのである。

いずれにせよ，この景気のいいEVERY BONUSにより，世の「ミサイル・コマンドー」たちは，熱く燃えた。ICBMを，スマート・ミサイルを，キラー・サテライトを，撃破しつづけていったのだ。

欧州へ，アジアへ，世界にはばたくATARI

余談になるが，このころのATARIゲームには，設定の切り替えにより，画面に表示する言語を切り替えるという機能がついていた。英語，ドイツ語，フランス語，スペイン語といったところだったと記憶している。

むろん，日本語設定などありはしない。言語体系がまったく異なるうえ，たいていの場合，日本では多く販売されなかったからだ。

しかし，近年になって，ついに悲願であったATARIゲームの日本語バージョンが実現した。「コインいっこ入れる」(ハードドライビン)「ひるいなきスタンランナーたち」(スタンランナー)「残虐行為手当」(ピットファイター)これらは日本語の不得手なアメリカ人が訳したものだといわれているが，本当は，担当者は生粋（きっすい）の日本人で，わかっててウケをねらったという説がある。果たして真偽のほどは……。

その他の作品・よもやま話

スペースが足りないので，このほかの作品については，簡単に触れておくにとどめる。

●ニューヨークニューヨーク

まったく同一の内容で，背景が「キャプテン・ハーロック」になった『わが青春のアルカディア』というゲームものちに同社から発売されている。

●ネオポセイドン～壊滅作戦～

ずいぶんと妙ちきりんな構成のゲームで，スタートすると敵基地を求めて左右いずれかの方向にプレイヤー自ら移動を開始しなければならないのだが，基地が左にあるのか右にあるのかわからないのだ。もしもまちがった方向へ進んでしまうと，えんえんと進んだあげくに行き止まりに突き当たってしまい，またえんえんと逆もどりをしなければならない。

●アドベンチャー

とにかくチープなつくりで操作性の悪いゲーム。こんなものに100円でも投入したことのある人は不幸このうえない（でもそれが楽しい）。ちなみに物語の結末は，3面で，原住民に囲まれて張りつけにされた美女を助けだし，ハッピー・エンド。以後ループとなる。

●シェリフ

一定面クリアごとに，それまでのスコアが2倍になるというボーナスがあった。倍々ゲームの恐怖！　これのおかげで，このゲームは1時間もかからずに1億点に到達できるのだ。

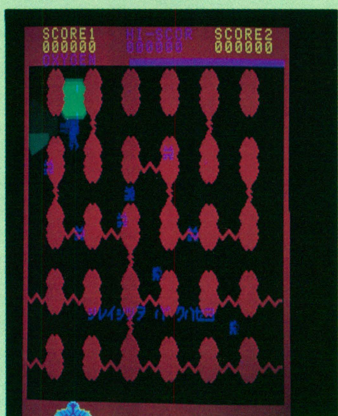
（次号より1981年編をお送りします）

参考資料：キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1993』

ネオポセイドン～壊滅作戦～

■電気音響
■海底アクション



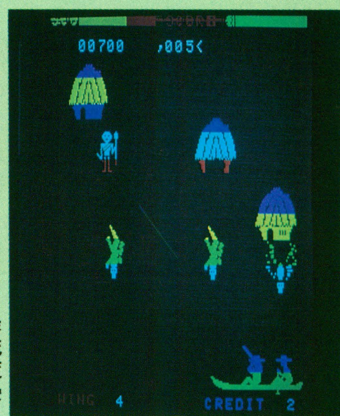


プレイヤーの任務は，悪の組織の海底秘密基地を破壊すること。前半は，海底を進んでいく横スクロール・アクション。後半は，基地へ潜入してのメイズ・アクション。平安京エイリアンがゲスト出演？

アドベンチャー

■ウィング
■川下りシューティング

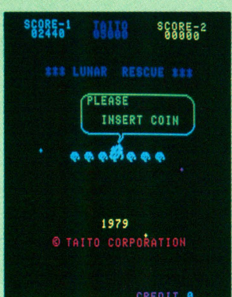


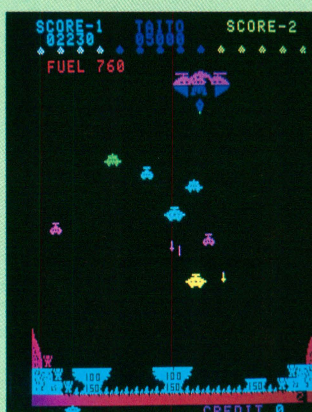


冒険家が船頭とともにカヌーに乗り，川を進みながら原住民やワニを銃で倒していく。レバーで銃の向きを変え，ボタンで発射。カヌーに攻撃を受けるとミス。画面を横断すると面クリア。全3面。

ルナレスキュー（1979年・アフターケア）

■タイトー
■月面救助＆シューティング



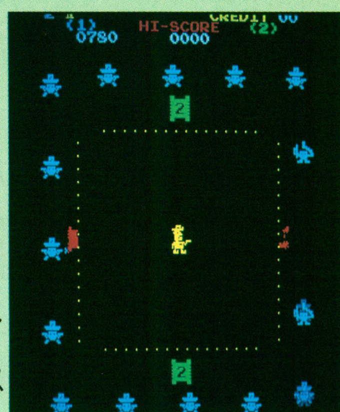


宇宙救助船を月面に降ろし，6人の宇宙飛行士を一人ずつ助けて母船へもどる。ボタンは，下降時は逆噴射，帰還時はUFO撃破用のショットに使用する。逆噴射のほうのみエネルギー制限がある。

シェリフ（1979年・アフターケア）

■任天堂
■チャンネル・スイッチ・シューティング





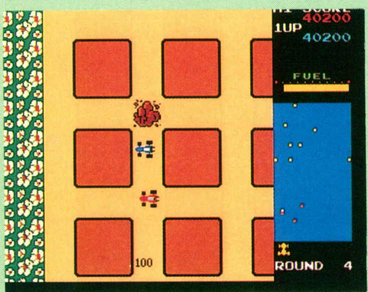
8方向レバーでシェリフを操作，チャンネル・スイッチでショット方向を決め，押して発射，ならず者やコンドルをねらい撃つ。敵は一定距離移動ごとに外周から柵の中へ侵入してくる。

1980年・全作品リスト ※海外製品に関しては抜けがあります

●赤いキツネ（日本バーリー）
●アストロゾーン（タイトー）
●アトムスマッシャー（新日本企画）
●アメラグ（ショーエイ）
●アンドロメダSS（アイレム）
●いたずらエンゼル（アイレム）
●インディアンバトル（タイトー）
●ウォーロード（ATARI）
●SOS（ショーエイ／ナムコ）
●N−サブ（セガ）
●おたすけマン（オーエム）
●カーニバル（セガ）
●ガイコツ999（オーエム）
●海底宝さがし（K.K特機／ナムコ）
●カミカゼ（コナミ）
●キャッスルテイク（三共）
●キューティQ（ナムコ）
●銀河帝国の逆襲（アイレム）
●キング&バルーン（ナムコ）
●グリーンベレー（アイレム）
●クレイジークライマー（日本物産）
●クレイジーバルーン（タイトー）
●コスモポリス（サン電子）
●サイドワインダー（コナミ）
●ザ・悟空（シグマ）
●サスケVSコマンダー（新日本企画）
●侍（セガ）
●ジ・エンド（コナミ）
●スーパーマン（ショーエイ）
●スカイウェイ（大森電気）
●スカイシューター（アイレム）
●スカイラブ（大森電気）
●スチールワーカー（タイトー）
●スピーク&レスキュー（サン電子）
●スペーシアン（タートル）
●スペースサイクロン（タイトー）
●スペースタクティクス（セガ）
●スペーストレック（セガ）
●スペースバトル（豊栄）
●スペースパニック（ユニバーサル）
●スペースファイアーバード（任天堂）
●ゼロアワー（ユニバーサル）
●戦国忍者隊（データイースト）
●戦国の自衛隊（ユニバーサル）
●センティピード（ATARI）
●タンク（ATARI）
●タンクII（ATARI）
●タンクバタリアン（ナムコ）
●チーキーマウス（ユニバーサル）
●トマホーク777（データイースト）
●トランキライザーガン（セガ）
●ドリブリング（タイトー）
●トロピカルダイブ（テクノン工業）
●ナバロン（ナムコ）
●ニューヨークニューヨーク（シグマ）
●ネオポセイドン（電気音響）
●パックマン（ナムコ）
●バトルゾーン（ATARI）
●バリアン（コナミ）
●バルーン（タイトー）
●バルーン（データイースト）
●バルーンボンバー（タイトー）
●ヴァンガード（新日本企画）
●パンサー（アイレム）
●ピラミッド（三共）
●ファイナルレンジャー（豊栄）
●フェニックス（タイトー）
●フューチャーフラッシュ（豊栄）
●ブラックビートルズ（東京電子設計：TDSミンツ）
●ヘリファイア（任天堂）
●ベンチャー（EXIDY）
●ポラリス（タイトー）
●マジカルスポット（ユニバーサル）
●マッドライダー（データイースト）
●マッドエイリアン（データイースト）
●マネーウォーズ（豊栄）
●マンハッタン（データイースト）
●ミサイルコマンド（ATARI）
●Mr. ガンマン（ユニバーサル）
●ムーンクエーサー（日本物産）
●ムーンクレスタ（日本物産）
●ムーントレック（日本物産）
●ムーンパルサー（日本物産）
●メイズ（レジャック）
●モンテカルロ（ATARI）
●ラリーX（ナムコ）
●ルート30（オーエム）
●ルパン三世（タイトー）
●レーダースコープ（任天堂）
●レッドタンク（シグマ）

ラリーX

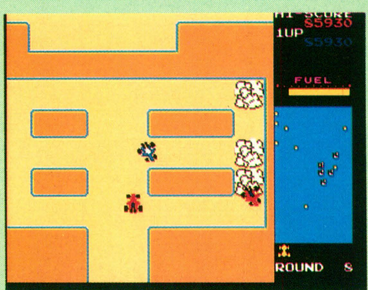
■ナムコ
■チェック・ポイント通過型
メイズ・アクション



マイカーを操作し，レーダーを頼りに広大なコース上に散らばる10旗のフラッグを集める。敵のレッドカーやコース上の岩に衝突するとミス。ボタンで煙幕を張り，敵車をまくこともできる。燃料切れで速度ダウン。コースは全4種。チャレンジング・ステージが採用された最初のゲーム。

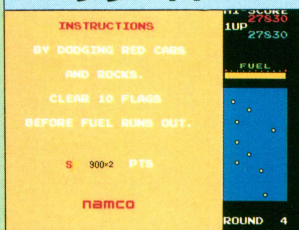
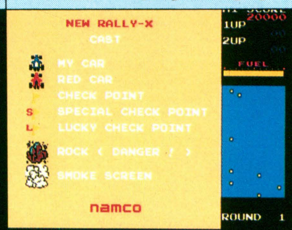
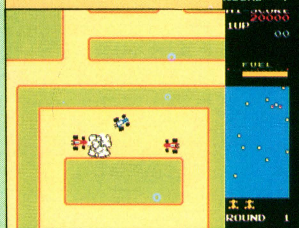
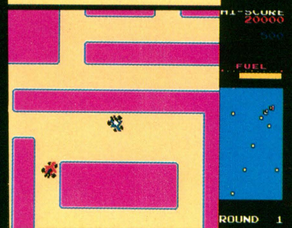
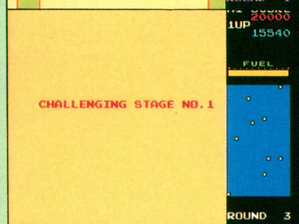
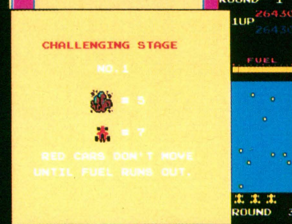
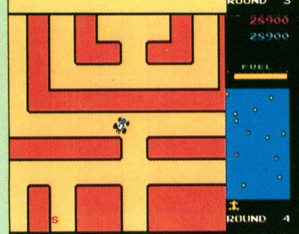
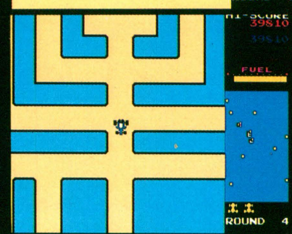
ニューラリーX

■ナムコ（1981年）
■チェック・ポイント通過型
メイズ・アクション



前作の不満点を解消した改良版。変更箇所は，敵車の数が減るなどして難易度が下がった，背景の色使いが明るくなった，ラッキー・フラッグが新登場（取った時点の残り燃料が得点になる），エクステンド回数が2回になった，コースやサウンドが一部変更されたなど。

《徹底比較！ 旧ラリーとニューラリー！》

ラリーX	ニューラリーX	解説
		ゲーム・アトラクト。旧ではていねいにゲーム・ルールの説明を行なっている。ニューでは登場キャラクターの説明のみ。ニューでは，車のデザインが多少変更されており，新たにラッキー・フラッグも追加された。
		ラリーX・シリーズをプレイしている人なら忘れ得ない初級コースの袋小路！ ニューでは左上に抜け道がついた。よほどここでミスする人が多かったのだろう。ただし，ここに岩が置かれていることもある。
		チャレンジング・ステージ突入時のデモ。旧の表示は非常に簡素。ニューでは，登場キャラの紹介と，「燃料切れまでレッドカーは動きません」との解説がついた。バックに流れるサウンドもそれぞれまったく異なる。
		中級コース左上部分のマップ。写真中央の部分の道がつながっている。これによって，難易度が大きく変化。このような変更がそこらじゅうにあるのだ。とにかく旧ラリーはむずかしかった。

「アーケード・ゲーム・グラフィティ」連載の立役者！

アーケード・ゲーム史の表も裏も知り尽くす男

㈱キョーワ・インターナショナル鈴木社長インタビュー

さて，今回は1980年編の最終回ということで，区切りに一つ，この「アーケード・ゲーム・グラフィティ」連載にあたって，貴重なクラシック基板をはじめ，各種の資料・情報の提供までたいへんお世話になっている㈱キョーワ・インターナショナルの鈴木社長へのインタビューを敢行した。

業界の生き字引的存在の人物だけに，いろいろと興味深い話を聞くことができたぞ。



インベーダーの時代からつづく老舗（しにせ）

──さて，鈴木さんといえば，ゲームマニア向けのビデオゲーム機器ディストリビュータとして基板収集家のあいだでは有名なわけですが，読者の中には知らない人もいると思うので，㈱キョーワ・インターナショナルの歴史などから，お話を聞いていきたいのですが。

鈴木：現在のキョーワをはじめたのは，78年，インベーダー・ブームのころですね。そのころは業者さん相手の商売でした。

──では，ゲームファン向けにはいつから？

鈴木：インベーダー・ブームのあとです。81～82年ごろですが，そういう展開をはじめたのは，私が最初だと思いますね。

当時は，秋葉原で委託販売してもらっていたんですよ。それまでも，ジャンク品を売りさばくような形でならあったみたいですけど，ウチはちゃんと結線図をつけて，完動品として売ったんです。

──当時の客層というのは，どのようだったのですか？

鈴木：いわゆる「秋葉小僧」のような，自分で手作り工作する人が多かったですね。

──秋葉原の電気屋街の裏まで熟知したような，電気工作少年たちですね。

鈴木：「ラジオの製作」や「マイコン」誌にも，広告をだしていましたからね。誌上でも，「コンパネ，電源を使って家庭でアーケード・ゲームを遊ぶ方法」なんて特集を組んだりしてもらったんですよ。

──その後，客層は変わってきましたか？

鈴木：やはり，ファミコンの影響で，ソフトだけ遊べればいい，という感覚のお客さんも増えましたね。でも，そこから興味を持って，自分でハンダゴテを持って工作をはじめるという人も多いですよ。

『ストII』の出現で，また市場が変わった

──新品同様の高価な基板を買うというのは，やはり最近だけの現象なのでしょうか？

▶鈴木康史プロフィール：基板ディストリビュータ・㈱キョーワ・インターナショナル社長。インベーダーの時代からつづく老舗業者として業界を見てきた男。マニア対象の中古機販売における最古参として基板収集家の間でも有名な存在。現在，黎明期のゲーム史を後世に伝えるべく，基板収集など，さまざまな活動に奔走する日々を送っている。

鈴木：いえ，昔からいましたよ。50万円でインベーダーを筐体（きょうたい）ごと買っていくとか，20万円で『ゼビウス』を筐体ごと買っていくとか。最近は客の絶対数が増えたので，高い基板を買う人も増えたということじゃないですか？

ただ，『ストリートファイターII』シリーズに関しては，とくに増えたといえますね。

──それは，やはり人気ゲームということで？

鈴木：それもありますが，カプコンがCPシステムになってから，基板の下取り制度をはじめたでしょう。これの影響が大きいんですよ。

──CPシステムというのは『ロストワールド』『大魔界村』などからはじまったカプコンのシステム基板のことですね。『スーパーストリートファイターII』のCPシステムIIから，下取り交換になり，少し制度が変更されましたが。

つまり，業者さんがたとえば『スーパーストリートファイターII X』を購入しようとしたとき，同じCPシステムIIの『ダンジョンズ&ドラゴンズ』を持っていれば，これを下取り交換にだすことによって差額分だけで買うことができるということですね。

鈴木：そうです。

──それと，マニアの『ストII』基板購入が増えたのとどういう関係があるのですか？

鈴木：カプコンさんが下取り制度を行なっているおかげで，中古市場価格が一定値に維持されるんです。これなんですよ。

どういうことかというと，マニアの人が『ストII』を購入して遊ぶ。飽きたから中古業者のところへ売りにくる。業者としては，つぎの新作を購入するときにカプコンさんが下取りしてくれるのがわかっているので，それなりの価格でこれを買い取ってあげることができるわけなんですよ。

──なるほど，CPシステムといえば，新品だと20万円以上しますが，『ストII』マニアとしては，ひととおり攻略ができれば基板は用済み。そのときに，それ相応の額で買い取ってもらえれば，結果としてその差額分で存分に遊ばせてもらったと考えられるわけですね。

「ゲーム史を後世に伝えていきたい」

鈴木：ゲームの歴史も，ブロック崩しからだとかれこれ20年になろうとしています。最近思うのは，ゲーム業界って昔の資料がほとんど残されていないんですよ。パチンコ業界なんてすごいですよ。協会へ行って，取材で見せてくださいといえば，どの時代のどのマシンでも，全部そろうんです。

ゲーム業界も何とかして資料を残していかないと，どんどんわかる人がいなくなってしまう。ですから，私の力のおよぶ限り，集めつづけようと思うんです。

中古基板の販売はつづけていきますが，今はストック用に，すべての基板を，最低1枚ずつは売らずに残すようにしています。

──価値のあるお仕事だと思います。がんばってください。

あと，今回は誌面に余裕がないのですが，鈴木さんといえば，やはり基板のオーソリティ，その目で見てきたゲーム基板史のようなものを語っていただきたかったのですが。

鈴木：それは，とても言葉による説明だけじゃ無理です。今度，ぜひ一度基板特集をやりましょうよ。基板の写真も撮って（笑）。

──わかりました。近いうち必ず！



格闘ゲーム初の24キャラ&チーム戦がウリだ!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■SNK ■アーケード(MVS対応) ■格闘アクション ■8月発売予定

タイトル名だけ発表されていたが，かんじんの内容は謎に包まれていた『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(以下，KOF'94)』の全貌が明らかになってきた。このゲームのウリとなるのは，24人＋αというキャラ数と，3人団体によるチーム戦という新システム。

では，そのシステムの詳細について説明していこう。

（文/山中直樹）

『餓狼』『龍虎』のキャラが登場!!「チーム・バトル・システム」とは？

『KOF'94』には，オリジナル・キャラだけでなく，SNKの代表作『餓狼伝説』と『龍虎の拳』，さらに『怒』や『サイコソルジャー』のキャラが計24人＋αも登場する。オールスター戦の一種と言ってもいいだろう。

しかも，これらのキャラは下の欄のように，3人1組でチームを組んでいる。つまり，プレイヤーは使用キャラをチーム単位で選択し，3対3の団体戦を行なうのだ。その手順を説明しよう。



▶使用キャラはチーム単位で選ぶ。同チーム戦も可能

①プレイヤーは使用チームを選択したあと，その3人がどういった順番で闘うかを指定する。

②最初のラウンドでは，さきほど決定した1番手と，相手チームの1番手で試合を開始する。



◀夢の『餓狼』対『龍虎』戦。奥ではチーム仲間のリョウとタクマが応援している

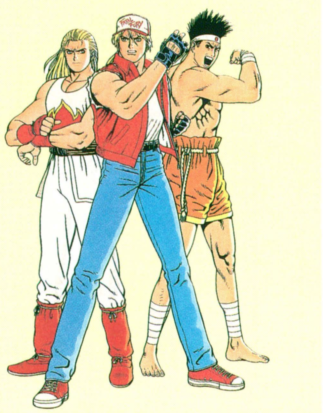
③勝敗がつくと，負けたキャラはつぎの順番のキャラと交代する。勝ったキャラはそのまま試合に残って，つぎの相手と闘う。

④これをくり返し，3人抜きを達成したチームが，つぎのステージへと進める。

つまり，柔道や剣道でおなじみの「勝ち抜きルール」を採用しているわけだ。なお，勝ったキャラの体力は，減った状態のままつぎの試合へと進むようになっている（ある程度は回復するが）。

『餓狼伝説』主人公チーム　（ステージ：イタリア）

すでに3作目を数えるシリーズの主人公たちで結成したチーム。バーンナックルやスラッシュキックが見切れないほど高速化していたが……。



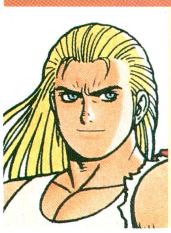
テリー・ボガード



■年令：23才
■身長：182cm
■体重：77kg

サウスタウンの英雄と呼ばれた男。修行とリゾートを兼ねてイタリアへきたとき，大会の招待状を受け取る。

アンディ・ボガード



■年令：22才
■身長：171cm
■体重：69kg

兄・テリーと同じく招待状を受け取る。大会の背後にうごめく影と不知火舞の出場に困惑しながら参加を決意。

ジョー・ヒガシ

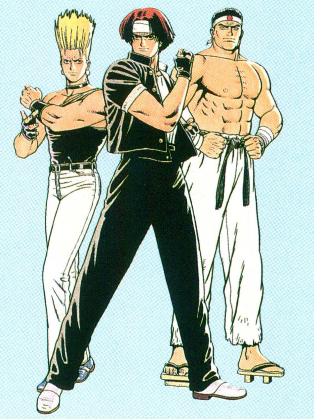


■年令：22才
■身長：180cm
■体重：72kg

大会の存在を知り，ボガード兄弟と手を組む。が，つねに強敵を求める彼には，陰謀のことなど眼中になかった。

KOF'94オリジナル・チーム①　（ステージ：日本）

全日本異種格闘技戦の上位を制した男たちがやってきた。京と紅丸はオールマイティなキャラだが，五郎の攻撃だけ……くわしくは次号で。



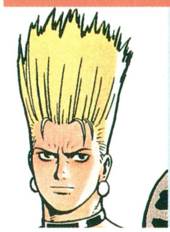
草薙　京



■年令：19才
■身長：181cm
■体重：75kg

幼少時代，父親から炎を操る武術を学び，1年前の全日本異種格闘技戦で優勝するほどの実力を身につけている。

二階堂紅丸



■年令：20才
■身長：180cm
■体重：70kg

米国人と日本人のハーフ。この大会で優勝し，名声を得ることを夢見る。1年前の格闘大会の決勝では京に敗れている。

大門五郎



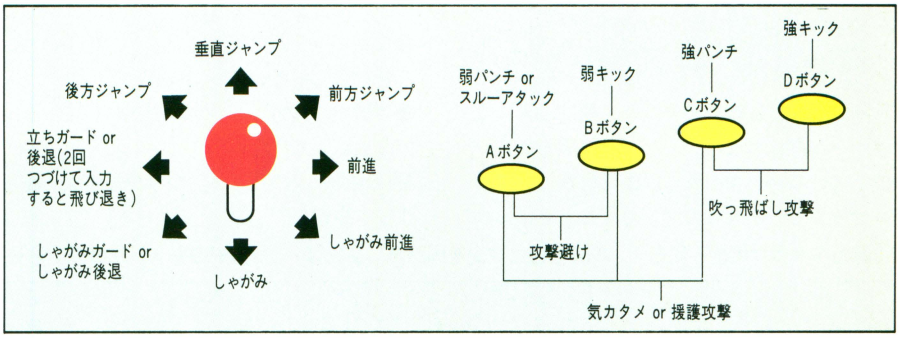
■年令：28才
■身長：204cm
■体重：103kg

柔道の金メダリストだったが，強さに限界を感じて引退。1年前の格闘大会では，準決勝で京に敗れている。

キャラもシステムも『餓狼』+『龍虎』+αなのだ!!

では，チーム・バトル・システム以外の特徴も紹介しよう。ちなみに，『餓狼』のウリである2ラインバトル，『龍虎』のウリであるズームイン&アウトといったシステムは，本作品にはないのであしからず。

①操作方法……右の図にもあるとおり，レバーとボタンの役割は，『餓狼伝説』シリーズのソレに準じている。パンチとキック，強弱の使いわけはそのままだから，同シリーズをやりこんだ人には，さほど違和感なく遊べるだろう。また，ボタンの同時押しによって，「攻撃避け」「吹っ飛ばし」なる特殊攻撃が使用できる点も一緒。ただし，名称が異なることからわかるように，どちらの能力も『餓狼』のライン移動やライン飛ばしとはちがう。





▶既存の技のグラフィックも微妙に変更されている



◀当然、新キャラの必殺技も個性的なものばかりだ

●攻撃避け……自分の位置を変えずに，一瞬だけ食らい判定をなくすことができる。タイミング良く使えば，相手の飛び道具をスリ抜けることも可能だ。

●吹っ飛ばし攻撃……しゃがみ強キックなどの攻撃よりも，相手を遠くへダウンさせることができる。ダメージも大きい。

●スルーアタック（避け攻撃）……『餓狼』でおなじみの攻撃。操作方法は，攻撃が当たる前にレバーをガード方向に入れてから→+Aボタン。攻撃中は上半身が無敵になるぞ。



▲アテナ（右側）がパワーをタメているところ。スキを見ては，タメるように心がけたい

②パワーため攻撃……ABCボタンをすべて押しつづけると，画面下にあるパワーゲージが蓄積(ちくせき)されていく。これが満タンになると，以下のような特典が得られるのだ。『侍魂』の「怒りゲージ」を『龍虎』の要領で蓄積(ちくせき)させると考えてもらえばいいだろう。

●攻撃力の上昇……パワーゲージが満タンになってから一定時間にかぎり，基本技や投げ技，必殺技といった，あらゆる攻撃のダメージが1.5倍になる（ケズリも同様）。ただし，超必殺技のダメージは1.2倍にしかならない。

●超必殺技が使用可能に……パワーゲージが満タンの状態か，体力ゲージが少ない（1/4以下）状態のどちらかならば，超必殺技が使用できる。ただし，超必殺技を使用すると，その段階でパワーゲージはゼロにもどされる。

★★★

『龍虎の拳』主人公チーム （ステージ：メキシコ）

『餓狼伝説』と双璧をなす『龍虎の拳』の主人公。『龍虎2』で腕を痛めたタクマも無事に復帰している。あの覇王翔吼拳や××××も健在だ。



リョウ・サカザキ



■年令：23才
■身長：179cm
■体重：68kg

極限流空手の使い手。メキシコに滞在し，タクマやロバートと修行していたところ，大会の招待状が送られてきた。

ロバート・ガルシア



■年令：23才
■身長：180cm
■体重：85kg

リョウの親友，そしてライバルであるイタリア人。メキシコ修行の成果を確かめるため，大会への参加を決意する。

タクマ・サカザキ

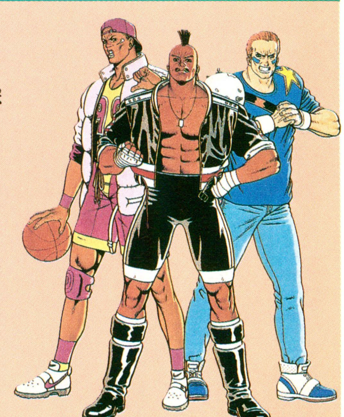


■年令：49才
■身長：180cm
■体重：70kg

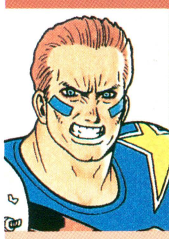
アメリカにあった極限流道場を息子に譲り，道場のメキシコ支部を設立する。ともに修行した息子たちと大会に参加。

KOF'94オリジナル・チーム② （ステージ：アメリカ）

異種格闘技戦というだけあって(?)，アメリカンフットボール，バスケットボール，ボクシングといったスポーツ選手まで大会に参加している。



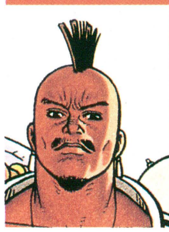
ブライアン・バトラー



■年令：27才
■身長：219cm
■体重：142kg

アメフトの現役選手。とくに格闘技の訓練はしていないが，そのパワーとアメリカ人の誇りをかけて，大会に出場。

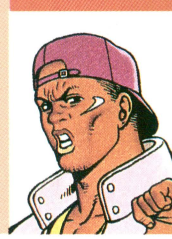
ヘビィ・D！



■年令：28才
■身長：208cm
■体重：113kg

現役のボクサー。対戦相手を死亡させたため，あらゆる相手に試合を敬遠されていたとき，大会の存在を知る。

ラッキー・グローバー



■年令：27才
■身長：222cm
■体重：105kg

一流のバスケット選手だったが，新しい刺激を求めて空手を学ぶ。古くからの友人であるヘビィの誘いで大会に参加。

チーム・バトル・システムが可能にした「援護攻撃」とは？

団体戦による新システムは，前述の勝ち抜きルールだけではない。なんと，画面奥で待機している仲間キャラに，援護攻撃（乱入）させることもできるのだ。ただし，それには以下の条件が必要となる。

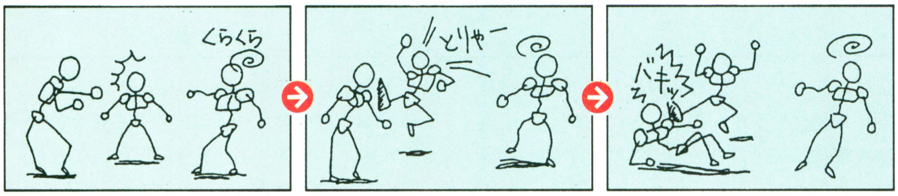
●使用キャラが気絶しているか，相手のつかみ技を食らっている。

●待機中の味方キャラが画面内にいて，全滅（全敗）していない。

●使用キャラの残り体力が半分以下で，相手よりも少ない。

これらの条件を満たしたときに，ABCボタンを同時押しすると，味方キャラが相手に向かって飛んでいき，相手の行動を封じたり，つかみ技をカットすることができる。ただし，目的を果たした仲間キャラは，すぐに元の位置にもどってしまうので，2対1で大逆転をはかるといったことはできない。

①味方キャラが気絶しても　②ABCボタンを同時押しすれば　③待機中のキャラが援護するぞ





◀舞が気絶して大ピンチ。しかし，ユリの援護攻撃でヘビィD！（相手）を足止めすることができるのだ

さまざまな演出要素も見逃せないのだ

それ以外に気づいたシステムや演出部分の特徴についても説明しよう。

●ゲーム全体のスピード……最大6ラウンド（ドロー含む）という長めの試合進行をカバーするためか，速めに設定されている。『餓狼SP』よりも明らかに速かった。



◀勝利メッセージもチーム単位で表示されるのだ

●グラフィック……色調がこれまでのSNK格闘ゲームと比べると重め（濃い）。ただし，餓狼&龍虎キャラの移動&攻撃ポーズは，原作のものを再現しているので安心してほしい。動画枚数も『餓狼SP』や『龍虎2』と大差なかった。ちなみに，舞の立ちポーズは少しだけパワーアップ（?）しているぞ。



▲炎などの特殊効果の表現も目新しくなっている

●背景……ステージによっては，試合開始前に上からスクロールするなどの演出があるほか，バックに『餓狼』や『龍虎』のキャラが隠れていたりする。代表的なのが，下にあるパオパオカフェ（メキシコ）。いたるところで，おなじみのキャラを発見できるぞ。なかには，アニメ版『餓狼伝説』のオリジナル・キャラであるリリィ（ギースの左側にいる白いドレスを着た女性）の姿も……。

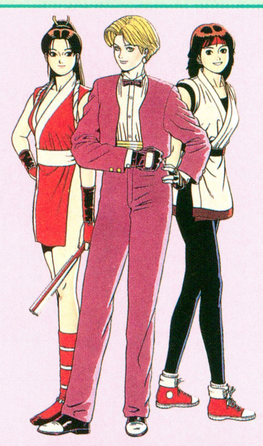




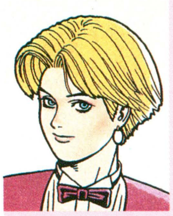
◀メキシコのパオパオカフェの背景を注意深く観察すると……

女性格闘家チーム（ステージ：イギリス）

『餓狼』と『龍虎』の女性キャラによるチーム。人気がでることはマチガイないだろう。ちなみに，あの脱衣シーンは本作品でも……。



キング



■年令：23才
■身長：175cm
■体重：58kg

英国でバーを経営したところに招待状が届く。格闘技からは足を洗っていたが，ユリと舞の説得で，参加を決意する。

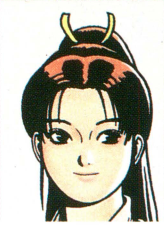
ユリ・サカザキ



■年令：19才
■身長：168cm
■体重：50kg

兄・リョウにチーム結成の話を持ちかけたが，猛反対を受ける。これに腹を立て，リョウに内緒で大会に出場する。

不知火　舞

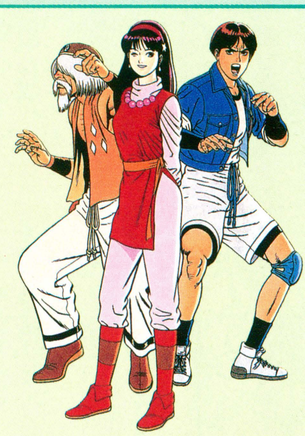


■年令：19才
■身長：164cm
■体重：50kg

兄弟弟子＋αのアンディが，すでにチームを組んだことを知り，路頭に迷っていたところ，同じ境遇のユリと出会う。

『サイコソルジャー』主人公チーム（ステージ：中国）

『サイコソルジャー』の主人公2人と，その師匠まで登場する。「アテナ，いっきまーす」の音声やテーマ曲（ボーカルはない）も忠実に再現。



麻宮アテナ



■年令：17才
■身長：163cm
■体重：50kg

女子高生ながら，サイコパワーを自在に操るサイキックソルジャー。現在は，台湾にいる老師の元で修行している。

シイ・ケンスウ



■年令：18才
■身長：172cm
■体重：61kg

アテナと一緒に，チン老師の元で修行を受けたサイキックソルジャー。アテナの良きライバルであり，友人である。

チン・ゲンサイ



■年令：88才
■身長：164cm
■体重：53kg

アテナとケンスウの師匠。修行の成果を試すため，大会に参加する。酔拳の達人だが，普段はただのヨッパライ。

ネオジオCD版も発売決定！

ここで，9月9日発売の「ネオジオCD」の情報をお伝えしよう。まず，発売予定のソフトは右表のとおり。表にはないが，『KOF'94』も年内の発売が決定している。

そして，SNKはネオジオCDの発売に向け，8月10日から30日の間，全国6か所にわたって，ネオジオCD本体と同時発売される24タイトルのソフトを体験プレイできる「ネオジオCDライブツアー」を開催するのだ。ゲストを交えたアトラクションやゲーム大会なども予定されているぞ。

■日程／会場　入場：10時～

10日(水)北海道　札幌・ファクトリーホール
16日(火)大阪　梅田・ステラホール
17日(水)　〃　　〃
20日(土)仙台　八乙女（やおとめ）・WASSE
24日(水)名古屋　新栄・ダイヤモンドホール
26日(金)福岡　天神・スカラエスパシオ
30,31日(火)東京　晴海・晴海ドーム21



◀発売が待ちどおしいネオジオCD。サードパーティも参入を発表してきた（右表）

ちょっとサムスピな話

9月18日，『サムライスピリッツ』のアニメ版がフジテレビ系列で全国放映される。監督は石踊　宏，脚本は岸間信明，キャラ・デザインは岩倉和憲が担当。覇王丸をはじめとした剣士が，天草の野望に立ち向かうという原作にもとづいた内容になるそうだ。話題の新作『真・サムライスピリッツ』のCMも放映されるぞ。

で，その『真サムスピ』だが，早くもアーケード版の発売が今秋，CD-ROM版の発売日が12月15日と発表された。また，ネオジオ用カートリッジの発売も11月頃と予想される。年末商戦の大きな注目株となるだろう。ゲーム内容については，次号のベーマガでくわしく紹介するのでお楽しみに。

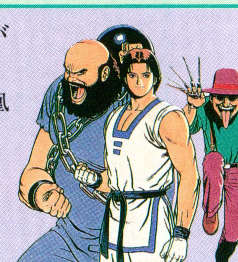
ネオジオCD対応ソフト発売予定一覧表

本体と同時発売（9月9日）予定のタイトル	
NAM-1975	ベースボールスターズプロフェッショナル
麻雀狂列伝●	トッププレイヤーズゴルフ
ザ・スーパースパイ	ゴーストパイロット
ジョイジョイキッド	バーニングファイト
ロボアーミー	餓狼伝説
リーグボウリング	ASO II
フットボールフレンジー	ミューテイション・ネイション
ラストリゾート●	ベースボールスターズ2●
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	龍虎の拳
餓狼伝説2●	サムライスピリッツ●
餓狼伝説スペシャル●	龍虎の拳2●
得点王2	トップハンター
それ以降で発売予定のタイトル	
マジシャンロード	ライディングヒーロー
サイバーリップ	戦国伝承
ニンジャコンバット	ラギ
キング・オブ・ザ・モンスターズ	クロスソード
2020年スーパーベースボール	スラッシュラリー
サッカーブロール	ニンジャコマンドー
戦国伝承2	ファイヤースープレックス
ソニックウィングス2	

※●……CD再生によるBGMが収録される予定

キムの教育してやるチーム　（ステージ：韓国）

犯罪者に超マジメ人というアンバランスなチーム。チャンの攻撃力，チョイの背の低さが印象的だ。鳳凰脚はあいかわらず強かった。



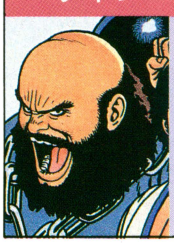
キム・カッファン



■年令：29才
■身長：176cm
■体重：78kg

チーム仲間を探していたところ，チャンとチョイに出会う。彼らを更正させる目的で手を組み，大会に参加する。

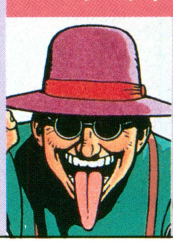
チャン・コーハン



■年令：38才
■身長：227cm
■体重：203kg

傷害と器物破損の常習犯。刑務所を脱獄したとき，キムに説得（脅迫）されて仲間になる。優勝金目当てで大会に参加。

チョイ・ホンゲ

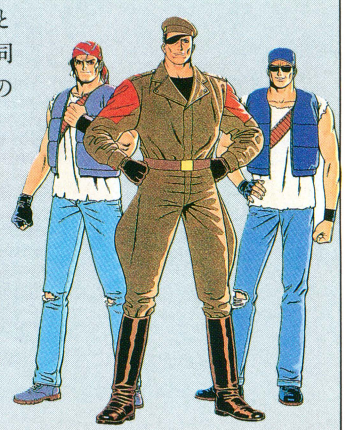


■年令：35才
■身長：153cm
■体重：44kg

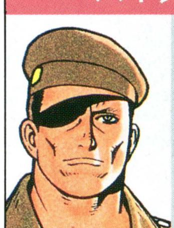
昼は精肉屋の主人，夜は切り裂き魔と，二つの顔を持つ。ある夜，キムを襲ったが，返り討ちにあい，仲間にされる。

『怒』主人公チーム　（ステージ：ブラジル）

「もう一度チャンスをくれぇ!!」とばかりに登場したチーム。3人とも同タイプの能力を持つので，キャラの使いわけが苦手な人にオススメ。



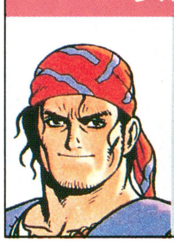
ハイデルン



■年令：42才
■身長：192cm
■体重：90kg

ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総帥で，ラルフとクラークの教官。国際警察からの依頼で，大会に出場。

ラルフ



■年令：38才
■身長：188cm
■体重：90kg

ハイデルンと同じく，国際警察の依頼を受け，相棒のクラークとともに，大会の影にひそむ野望を打ち砕こうとする。

クラーク



■年令：33才
■身長：187cm
■体重：89kg

幾多（いくた）の戦場で，ラルフと行動をともにしながら任務を遂行していたが，今回は教官ハイデルンも加えて闘いに挑む。



■発売元：カプコン
■アーケード用
■好評稼動中

話題作を徹底攻略!!

ヴァンパイア テクニカルマニュアル

カプコンの新たなる対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア』。『ストII』シリーズよりさらに進化したゲーム・システムは，たった数回プレイしただけでは把握しきれない。今回はそのゲーム・システムを徹底解析していこう。　（文／佐久間亮介）

§1 ゲーム・システム徹底解析

筐(きょう)体(たい)に添(てん)付(ぷ)されているインスト・カードに書かれていることがすべてではない。それらを中心に解説する。

試合形式と勝敗の決定

制限時間内に相手をKOすること。これがもっとも単純な勝敗の決定方法である。制限時間内に決着がつかなかった場合，『ストII』と同様に体力ゲージの残存量が多いほうが優勢勝ちとなるのだ。1試合は数本のラウンドで構成されており，3本勝負ならば先に2本を先取した者が勝者となるのである。

このラウンド数は基板に設けられたディップ・スイッチによって変更ができ，1本勝負，5本勝負といった設定も可能。ロケーションによっては，これらの設定で稼働していることもあるだろう。3本勝負が基本設定である。



◀両者ドローの場合は延長戦に。それでも決着がつかないときは両者ゲーム・オーバー

◆スペシャルゲージの変化と役割について◆

『ヴァンパイア』には二つのゲージが画面に設けられている。ひとつは画面上部にあるキャラクターの体力ゲージ。もうひとつが画面下部にあるスペシャルゲージと呼ばれるものだ。このゲージは空振りやヒットに関係なく，なんらかの技をだすことによって蓄積されていく。満タンになると通常技や必殺技の攻撃力が高くなるのである。それ以外にも満タン時に特殊なコマンドを入力することで，通常時では使えないスペシャル必殺技が使用できるのだ。ゲージは時間の経過とともに減少していくので，積極的な闘いが要求される。

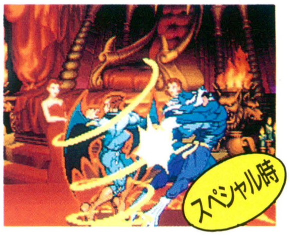


▲これがスペシャルゲージが満タンのときに使用できるスペシャル必殺技。キャラごとに異なる技がある



▲スペシャルゲージ。1回の技に対する蓄積量はヒット時のほうが多い



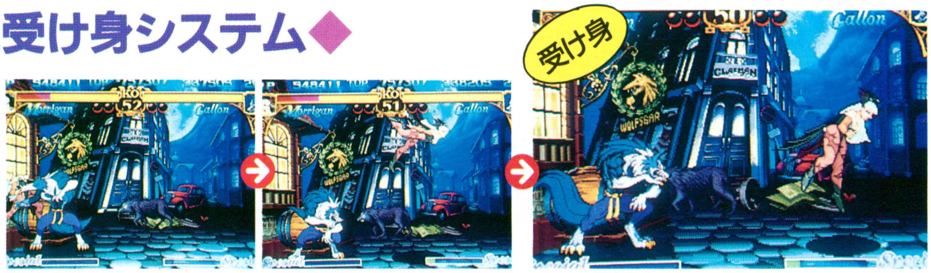


▲スペシャルゲージが満タンになると必殺技も強力なものに変化

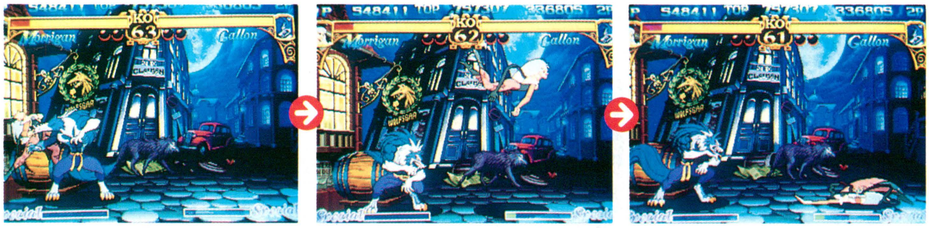
◆接近戦での投げ技と受け身システム◆

アナカリス以外の9人のキャラクターは，相手との密着状態から←または→＋中or大パンチ（キック）ボタンを押すことで投げ技を実行できる。この投げ技は，通常ならば防御することはできず，一方的にダメージを受けてしまう。だが投げられた瞬間に特殊な操作をすることで，投げ技を防御することもできるのである。それが受け身と呼ばれるものだ。

受け身の原理は『スパIIX』のものと変わらない。投げ技が実行された直後に，投げられた側も投げ技コマンドを入力しておけばいいのである。『スパIIX』では，受け身を行なうために入力するコマンドは←や→を兼ねているのであれば，ななめ方向でもかまわなかった。しかし，それに対し本作では←または→のみの入力しか許されないのである。



▲これが受け身をとった状態。投げられたキャラクターが途中から姿勢を制御しているのがわかるはず。受け身は成功しても，少量ではあるがダメージを受ける。そのため体力の残存量が少ないと実行できない状況も

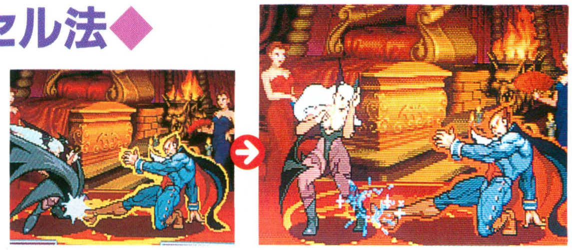


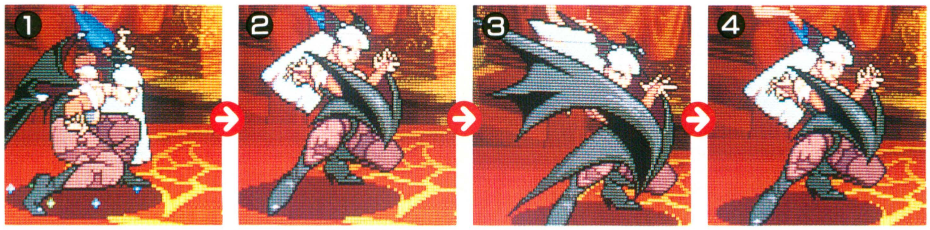
▲こちらは受け身をとらずに，ふつうに投げられた状態。受け身を実行したときの連続写真と比較してもらえれば，その差がはっきりとわかるはず。大ダメージを受けることになるので，しっかりと受け身はとりたい

◆空中でのガードと地上ガードのキャンセル法◆

従来の格闘ゲームではキャラクターが地上にいるときのみ可能であった防御の動作。『ヴァンパイア』では，キャラクターがジャンプ中であっても防御動作を行なえるようになっている。操作方法は，地上ガード同様に後方へレバーを入力しておくだけでよい。地上でのような上段，下段といった区別はないものの，防御できる技が限定されるので注意が必要。基本的には，相手の空中での攻撃と飛び道具のみが防御の対象となる。相手の地上攻撃やシャドウブレイドなどの必殺技は防御不可能となっているのだ。また誤解しやすいのが，空中防御後でもキャラクターを操作できる点。相手の技をガードしてから，なんらかのボタンを押せば着地前に攻撃を行なうことができるのだ。活用せよ。

地上ガードは必殺技でキャンセルできる点も覚えておこう。ガードが成立する直前に必殺技コマンドを入力しておけば，防御を解除する動作が削除され必殺技へと移行できるのだ。写真を参照のこと。


▲これがガードをキャンセルした瞬間。通常の操作ではこのような状況は絶対に起こらない。対戦プレイの鍵を握るテクニックだ


▲③がガードが成立した状態。これ以前に必殺技のコマンドを入力しておけばキャンセルが成立するのである

◆キャラクターごとに異なる特性◆

キャラクターごとに特性が大きく異なるのも『ヴァンパイア』の特徴である。たとえばダッシュ移動にしても，移動できる距離，その軌跡といったものは大きく異なるのだ。そういった特徴を把握してからが，本作を本当に楽しめるようになるのである。

キャラクターごとに設定されている要素は，キャンセル技の有無，必殺技，ダッシュ移動，食らい判定の変化，歩行速度，レバー入力による基本技の変化，ジャンプ特性といったもの。キャンセル技の有無とは，どういった基本技をキャンセルできるのかということである。同様に必殺技もその種類という意味だ。

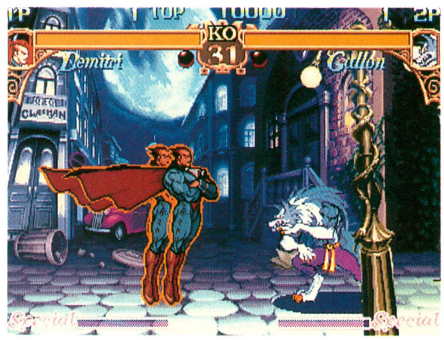
ダッシュ移動は，移動距離と軌跡，そして食らい判定の設定といったものでキャラクターごとに差別化が図られている。モリガンの場合，レバーを入力しつづけるかぎりダッシュは持続されるが，その代償として移動距離が長くなるほど上空へと飛行していくことになる。それに対してデミトリのものは，移動できる距離は限定されるものの，移動中に無敵状態となる時間が設けられているのだ。

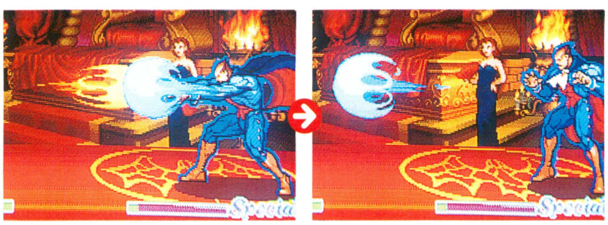
食らい判定の変化については右の写真を参照していただきたい。ガロンがただしゃがむだけでデミトリの飛び道具を回避できるのに対し，ザベルなどではなんらかのアクションをおこさなくては回避は不可能なのである。同様にレバー入力による基本技の変化についても本ページ左下の写真を参照していただきたい。

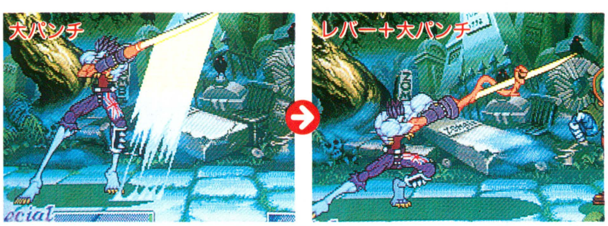
ジャンプ特性に関しては，基本的にはジャンプの高さと速度が際だったちがいになるのだが，アナカリスのようにジャンプ中にその軌道を自由に制御できるようなキャラクターも存在する。さらにザベルはジャンプ中でもダッシュによる移動が可能となっている。各キャラごとの特性差は次号において解説する。



▲しゃがんだ状態による食らい判定の変化。ガロンの場合，しゃがむだけで飛び道具をよけられる。前進することでも回避は可能


▲ダッシュ移動もキャラごとに異なる。デミトリの場合，姿を消しているあいだは無敵状態となるのだ


▲飛び道具は飛距離が伸びれば，それだけ押しもどす力が弱くなる。そのため引きつけて相殺を試みれば相手の弾を打ち消しての攻撃が可能



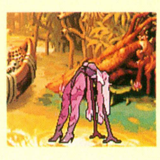
▲レバーを併用することで通常技が変化する者もいる。写真左が通常時の立ち大パンチ，写真右は前方にレバーを入力しながらの立ち大パンチ

◆気絶システムと回復方法◆

『ストII』とちがい，本作では特定の技を食らうことで気絶状態となる。右の三つの状態がおもに気絶として扱われるもの。こういった状態はレバーとボタンを連打すれば回復速度を速められるのだ。『ストII』のように技を受けつづけると気絶するわけではないので注意！


◀相手を気絶させられる技は確実にヒットさせていきたい

毒によるマヒ状態


◀オルバスのポイズンブレスによってマヒ状態となる。アナカリスのスペシャル技でもマヒ状態へ持ち込める

氷による凍結状態


◀サスカッチのビッグブランチによるものが有名。飛び道具・ビッグスノーのものでは攻撃は当てられない

剣による気絶状態


◀ビシャモンの撥ね刃を受けた状態。ここからの連続技がビシャモンの本領。すぐに回復させるべき状態だ

62 全10キャラクター必殺技コマンド一覧表

スペシャル技に関しては，まだコマンドは掲載できない。ぜひとも自分自身で探しだしてほしい。



デミトリ

空中での必殺技が強力なキャラだ。

●カオスフレア
↓↘→＋パンチ（空中でも可能）
●デモンクレイドル
→↓↘＋パンチ（ダッシュ中も可能）
●バットスピン
↓↙←＋キック（空中でも可能）
●ネガティブストーレン
敵の近くでレバー１回転＋中・大パンチ

SPECIAL ミッドナイトブレジャー



近距離での技。相手の血を啜り，連続攻撃を当てる。防御している相手にも当たるのが強み。



ビクトル

リーチが長く強力な技が多い。

●ジャイロクラッシュ
↓↙←→＋パンチ
●ギガバーン
↓↙←＋キック
●ギガハンマー
←ため→＋パンチ
●ギガバスター　←ため→＋キック

隠し技 ハイギガバスター



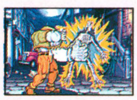
↙↗＋キック
上昇しながらのキック。相手の足払いをかわすのに有効だ。

隠し技 グラビトンナックル



つかんでから↓↑＋中・大パンチ
←または→＋中・大パンチで相手をつかんでから入力しよう。

隠し技 メガショック



敵の近くで↓↘→＋中・大キック
通常のつかみ技とはちがい，電撃によってダメージをあたえる。

隠し技 メガスパイク



敵の近くでレバー１回転＋パンチ三つ同時押し
敵を上空に投げ，空中で打撃を加える技。破壊力は大きい。

SPECIAL サンダーブレイク



地面に拳をたたきつけ，床一面に電撃を走らせる。拳をたたきつけるまでのスキがやや大きい。



モリガン

スペシャル技を使う局面が鍵だ。

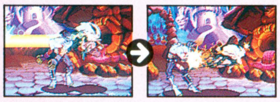
●ソウルフィスト
↓↘→＋パンチ（空中：↑↗→＋パンチ）
●シャドウブレイド
→↓↘＋パンチ
●シェルキック
ジャンプ中に↓↙←＋キック

隠し技 ベクタードレイン



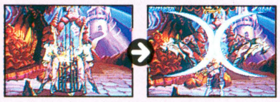
敵の近くで→↘↓↙←＋中・大パンチ
上空から敵を落とす投げ技。

SPECIAL バルキリーターン



コマンド入力後にも，さらに操作が必要な技。

SPECIAL ダークネスイリュージョン



分身を出現させ，前後から連続攻撃を当てる。



ガロン

３種に活用できる必殺技を持つ。

●ビーストラッシュ
地上：↓↘→＋パンチ
対空：→↓↘＋パンチ
空中：ジャンプ中に→↘↓＋パンチ
●クライムレイザー
↓↑＋キック
●ワイルドサーキュラー
敵の近くで→↘↓↙←＋中・大キック

SPECIAL ビーストキャノン



地上
ビーストラッシュの強化版。白い光の尾を引きながら，相手を貫通する技なのである。



対空
対空・空中のどちらも，実行するために要求されるコマンドは地上のものとは異なる。



空中
ビーストキャノンは終了時に特定の操作をすることで，１回だけ方向転換が可能。



ザベル

トリッキーな動きをする技が多い。

●デスハリケーン　↓↙←＋キック
●スカルジャベリン
相手が倒れているときに↓↑＋キック
●ヘルズゲート
←↙↓↘→＋キックの種類により位置指定可能
●スカルバニッシュ
敵の近くで↓↘→↗＋中・大パンチ

SPECIAL デスボルテージ



デスハリケーンを強化したもの。電撃を身体にまといながら，相手に体当たりをしていくのだ。

SPECIAL イービルスクリーム



相手を引き込み電撃を当てる。接近戦用の技だ。



ビシャモン

特定条件下でしか使えない技あり。

●居合い斬り
←ため→＋パンチ（下段斬りはキック）
●撥ね刃
←↙↓↘→＋パンチ
●返し刃
撥ね刃ヒット中に↓↙←＋パンチ
●辻疾風
撥ね刃ヒット中に↓↘→＋パンチ
●骸封じ
垂直ジャンプ中に↑↗→＋パンチ

隠し技 鬼炎斬



リバーサル時に→↓↘＋パンチ
リバーサル時のみという特定の条件下でなくては使用不可能。

隠し技 切り捨て御免



敵の近くで→↘↓↙↘＋パンチ
接近戦における気炎斬に類似した技。敵をつかみ切り捨てる。

SPECIAL 鬼首捻り



呪われた鎧・ハンニャから巨大な手が現れ相手を握りツブす。間合い内では，防御は不可能。



間合い内に相手がいない場合は，このように打撃技となる。たいした効果は得られない。

リバーサルについて
転倒したキャラの起きあがりや返し刃中をリバーサル状態という。地上ガードのキャンセルもリバーサル状態である。

まだまだ隠された技があるぞ！



フェリシア
飛び道具対策として必殺技を使え。

●ローリングスクラッチ
→↘↓↙＋パンチ＋パンチ連打
●ローリングバックラー
←↙↓↘＋パンチ＋パンチ
●サンドスプラッシュ
↓↘→＋キック
●デルタキック
←↓↙＋キック

隠し技 **ヘルキャット**



敵の近くで→↘↓↙←＋中・大キック
相手を軸として回転し，その勢いを利用して投げる。

SPECIAL **ダンシングフラッシュ**





回転攻撃から連続攻撃に。接近時に防御されると効用なし。



アナカリス
王家の裁きはヒットすれば強力。

●言霊返し
敵の弾を吸い込む：→↘↓↙←＋パンチ
吸い込んだ弾を打つ：↓↘→＋キック
●王家の裁き
ジャンプ中に→↙↓↘＋パンチ
●棺の舞
近距離：パンチ三つを同時に押す
遠距離：キック三つを同時に押す

隠し技 **コブラブロー**



→←→＋パンチ
立ち大パンチのリーチをさらに長くした技。連続ヒットあり。

隠し技 **ミイラドロップ**



↓↘→＋パンチ
掌をワープさせ敵をつかむ。ボタンの威力差で場所指定可能。

SPECIAL **ファラオマジック**



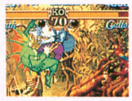
敵を気絶させ，魔術を連続して当てる。防御可能。



オルバス
ブレスの使いかたが重要となる。

●ポイズンブレス
←↙↓↘→＋キック
●ソニックウェーブ
↓↘→＋パンチ
●スクリュージェット
←→＋パンチ
●トリックフィッシュ
バックダッシュ中にキック

隠し技 **クリスタルランサー**



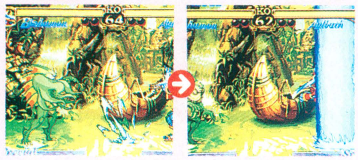
敵の近くで→↘↓↙←＋中・大パンチ
空中で打撃をあたえるつかみ攻撃。後者のものと大差はない。

隠し技 **スカイネプチューン**



敵の近くで→↘↓↙←＋中・大キック
敵を地面にたたきつける特殊な投げ技。接近戦でのみ実行可能。

SPECIAL **アクアスプレッド**



爆破地点の指定も可能である。



サスカッチ
いかに相手の動きを封じこめるか。

●ビッグスノー
↙↓↘→＋パンチ
●ビッグタイフーン
→↓↘＋キック
●ビッグタワーズ
↓↓＋パンチ三つを同時に押す
●ビッグシェイク
敵の近くで→↘↓＋中・大パンチ
●ビッグブランチ
敵の近くで↓↙←＋中・大キック

隠し技 **ビッグスイング**



敵の近くでレバー1回転＋中・大キック
相手を振り回して大ダメージをあたえる投げ技だ。

SPECIAL **ビッグフリーザー**



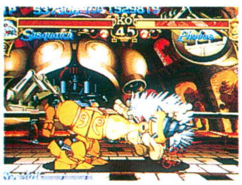


▲▶口から巨大なレーザーを撃つ。スキがやや大きいのが欠点。空中防御不可能。

◆コンピュータ戦でのみ登場する2人◆

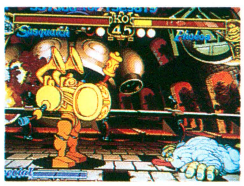


フォボス（種族：ロボット）



◀身体を変形させての数々の技は強力。この技は連続ヒットとなり大ダメージを受けてしまうことになる。注意しよう

▶勝ちポーズでは太鼓を鳴らし，プレイヤーを挑発する。このほかにも鳥を愛する意外な一面を見せることもあるのだ





▲本作品に登場する唯一のロボット・キャラ



パイロン（種族：エイリアン）



◀パイロンの飛び道具は着弾すると巨大な火柱をあげる。弾も非常に大きく，回避するのは困難。対処方法が鍵となる

▶このパイロンとフォボスはコンピュータ戦でのみ登場するボス・キャラクター。彼を倒してこそエンディングとなるのだ





▲彼が10人のキャラクターを導いた男である

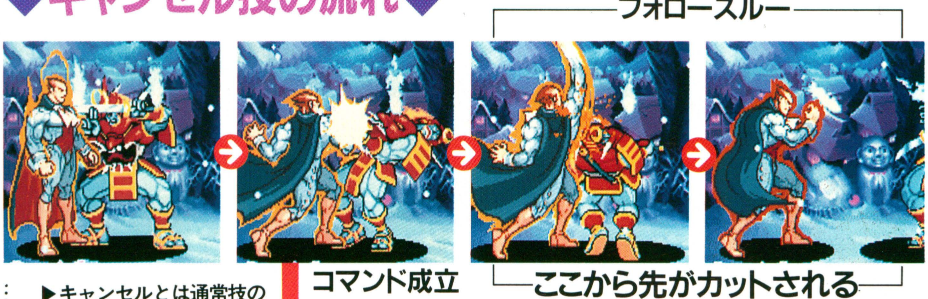
§3 キャンセル技の原理と連続技

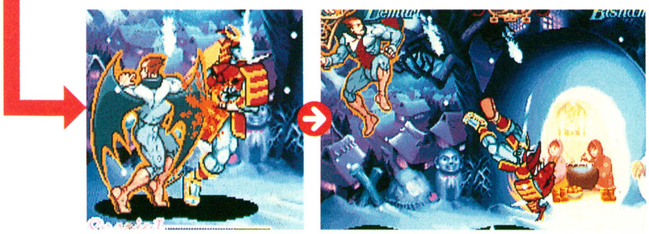
もはや格闘ゲームには不可欠となった感のする連続技。その原理と本作品独自の要素を解説していこう。

連続技とはどういうものか，それを改めて解説しよう。連続技とは最初の一撃がヒットすると，そのあとにつづく攻撃を防御することができなくなってしまうコンビネーションである。つまり1発目さえ当たってしまえば，複数の技による大ダメージを与えられる攻撃の手段ということになる。いかに相手の体力を奪っていくかが勝利の鍵となる格闘ゲームにおいて，これは非常に重要な要素であろう。

もっとも簡単な連続技とは，小パンチや小キックといったスキの小さい技だけを使うもの。タイミングなどは関係なく，スキの小さな技を連打しているだけで連続技として成立してしまうのである。が，これでは大きなダメージを与えるには至らない。そこで生みだされたのが通常技と必殺技の組み合わせによる連続技（キャンセル技の応用）なのである。

◆キャンセル技の流れ◆





▶キャンセルとは通常技の実行直後に必殺技のコマンドを入力し，通常技のフォロースルーと呼ばれる部分をカットすることを指す。ムダな動作がすべてカットされるため，通常技と必殺技を連続でヒットさせることが可能。確実にマスターしておきたいテクニックだ

◆必殺技による通常技のキャンセル◆

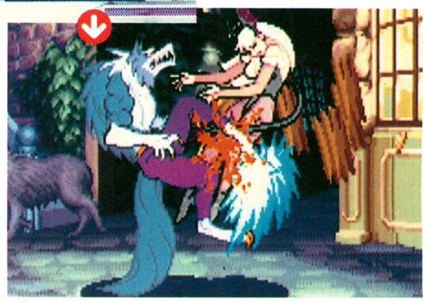
上の図に示したとおり，キャンセルをかけられる通常技と必殺技を組み込んだものが，連続技の基本となる。これは『ストII』から変わらない，格闘ゲーム・ファンにはすっかりおなじみとなった手法であろう。

通常技をキャンセルするために使う必殺技は，どんなものでもかまわないというわけではない。連続技に組み込むべき理想的な必殺技というものが当然，存在するのだ。理想的な必殺技とは，実行直後に攻撃判定が出現するものである。せっかく通常技のフォロースルーをカットしムダな時間を省いても，攻撃判定がなかなか現れない必殺技では連続攻撃とはなりえないからだ。昇龍拳タイプの必殺技（デモンクレイドルやシャドウブレイドなど）や，飛び道具といったものが連続攻撃として組み込みやすく，逆に投げ技系の必殺技はゲーム・システムの関係上，連続技として成立させるのは非常にむずかしいのだ。



◀シャドウブレイドやデモンクレイドルといった必殺技は，連続技に組み込みやすい。『ストII』の影響もあり，簡単に実現できるはずである。こういった組み込みやすい必殺技をまずは探そう



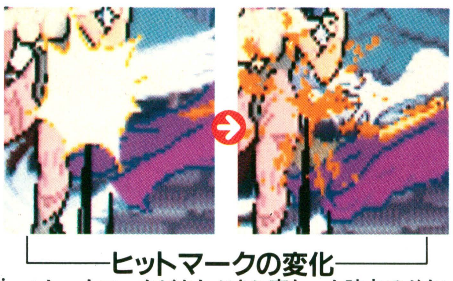


◀▼これが必殺技を組み込んだ連続技。『ストII』同様に必殺技のコマンド入力中に通常技のボタンを組み入れるといった特殊な方法は健在。実現しやすい入力法を考えよう

◆通常技による新たなキャンセル方法◆

『ストII』において生みだされた必殺技による通常技のキャンセル。この概念は『ストII』以後，まったく変わらずに連続技の基本として現在にまで至っている。当然，『ヴァンパイア』もその手段は踏襲（とうしゅう）してはいるものの，必殺技以外のものによる通常技のキャンセル方法も新たに設けられているのだ。

新たな方法とは，通常技による通常技のキャンセルである。これまでは必殺技によって行なってきた通常技のキャンセルを，同じ通常技で行なってしまおうというもの。原理としてはキャンセル可能な通常技を，それよりも威力の大きな通常技を適度なタイミングで入力することによってキャンセルするのである。たとえば，キャンセルがかけられる立ち小パンチからならば，中パンチや中キックといったものでキャンセルを実行できるのだ。キャンセルさせたい技よりも威力の大きいボタンによる通常技ならば，パンチ・キックの差は問わず連続技として成立する。



▲ヒットマークが血しぶきに変わった時点でボタンが押されていれば，通常技でのキャンセルが実現



◀モリガンを例にしてみよう。まずはしゃがみ小パンチを当て，さらにしゃがみ中パンチへ移行



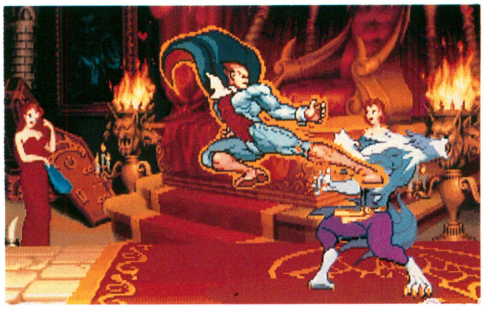
▶ヒットマークが白いときにボタンを押すのが，キャンセルを実現させる簡単なタイミングだろう



◀そして最後にしゃがみ大パンチ。小・中パンチはすべてフォロースルーがキャンセルされている

◆空中での連続ヒットの原理◆

空中では1回しか技をだすことはできない——これもまた偉大なる先駆者『ストII』が提示した概念であった。だが『ヴァンパイア』では，滞空時間の許すかぎり何回でも技をだすことができる。アナカリスなどを操作してみれば，それは一目瞭然であろう。この要素を利用すれば，飛び込み2段攻撃といったものも実現できるようになっている。飛び込みで2段，さらに着地してからの攻撃も連続ヒットさせることも可能なのである。『ストII』以上のバリエーションが生みだされるだろう。


▲連続技の定番となっている飛び込み攻撃による初撃。背の高い敵に対しては空中での連続ヒットが可能なのだ


◀ビクトルやアナカリスといった背の高いキャラクターであるのが条件。モリガンでの空中連続技の場合、まず高い打点でななめジャンプ小パンチを当てる


◀小パンチヒット直後に大パンチボタンを押す。これで着地する前に、さらにななめジャンプ大パンチを当てられるのである。ここから地上技へつなごう

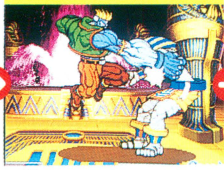
《原理を応用した連続技の一例》

ビクトル　通常技のみのコンボ　【5HIT COMBO】

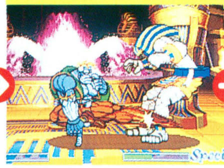
ななめジャンプ小パンチ


▲背の高いキャラに対し高い打点で当てるのだ

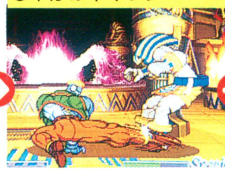
ななめジャンプ中パンチ


▲着地する前にさらに，中パンチがヒットする

しゃがみ小キック


▲しゃがみ小キックへ移行。すばやい対応が重要

しゃがみ中キック


▲中キックにより小キックにキャンセルをかける

しゃがみ大キック

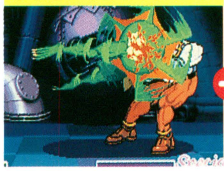


▲そしてさらに中キックを大キックによりキャンセル。空中攻撃を1発にすれば全員にヒットする

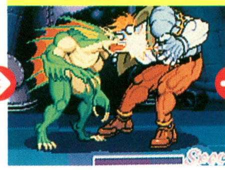
オルバス　必殺技を組み込んだコンボ　【5HIT COMBO】

必殺技・スクリュージェットが前方へ高速移動することを利用した連続技である。立ち小パンチと立ち中パンチのどちらにもキャンセルをかけるので，すばやい操作が要求される。特に立ち中パンチは単体で2段技となるのだが，初撃のみをヒットさせて2発目はスクリュージェットを使いキャンセルしてしまおう。このタイミングがむずかしいのだ。

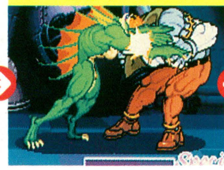
ななめジャンプ大パンチ


▲さほど苦労せずとも簡単に打点は低くできる

立ち小パンチ


▲立ち小パンチ。つぎの技への移行がむずかしい

立ち中パンチ


▲迅速に対応し立ち小パンチをキャンセルしよう

大スクリュージェット


▲中パンチにキャンセルをかけて必殺技を当てろ

ビシャモン　必殺技のみのコンボ　【4HIT COMBO】

必殺技のみによって構成される，めずらしい連続技である。リバーサル時のみにしか使用できない鬼炎斬であるが，起きあがり以外にも返し刃直後ならば実行可能。そこで返し刃で引きよせた相手を，鬼炎斬でむかえ撃つという連続技が可能となるのだ。コンピュータの操るビシャモンがよく使う連続技であり，このキャラクターの基本戦術となりそうだ。

撥ね刃


▲まずは撥ね刃をヒットさせる。相手との距離が近すぎてはダメ

返し刃


▲返し刃で相手を引きよせる。直後に鬼炎斬のコマンドを入力！

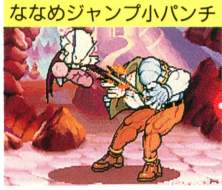
大鬼炎斬


▲相手が着地する前に鬼炎斬で攻撃。返し刃が成功すれば，鬼炎斬は必ず当たる

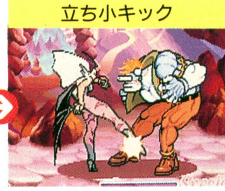
モリガン　スペシャル技を組み込んだコンボ【16HIT COMBO】

スペシャルゲージ点灯中にのみ使用できるスペシャル技も，連続技の一環として組み込める。コマンドは掲載できないが，モリガンのダークネスイリュージョンを使用した連続技は非常に簡単。スペシャル技の正確なコマンドさえわかっていれば，複雑な操作はまったく必要ない。使いどころのむずかしいスペシャル技だけに，使用頻度(ひんど)の高い連続技だ。

ななめジャンプ小パンチ


▲打点が高いと立ち小キックへつながらないのだ

立ち小キック

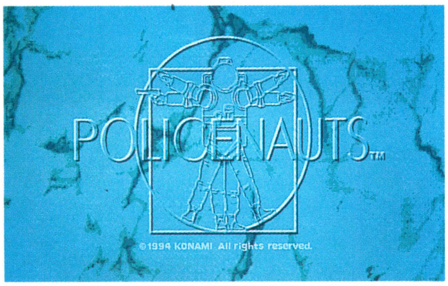

▲この直後にスペシャル技のコマンド入力は完了





『スナッチャー』の監督，小島秀夫氏の最新作「インタラクティブ・シネマ」をパソコン上で実現

『ポリスノーツ』



■コナミ　■PC-9821シリーズ（発売中，価格：12,800円）
■3DO パイロット版（11月下旬発売予定，価格未定）
■3DO 製品版（来春発売予定，価格未定）

PCエンジン版『スナッチャー』から2年……同作品を手掛けた小島秀夫氏の新作AVG『ポリスノーツ』が発売された（PC-9821シリーズ用）。『スナッチャー』で培ってきたノウハウと新アイデアをミックス，「次世代のAVG」をめざして制作された意欲作だ。発売直後の今月は，「『ポリスノーツ』と従来のAVGとの相違点」という視点からこの作品を紹介していこうと思う。　（文／板場利光）

この作品がめざす「インタラクティブ・シネマ」とは？

コマンド選択式AVGの新思想「マルチ・プロセス」

『ポリスノーツ』を制作するにあたって，監督の小島秀夫氏はこの作品を「インタラクティブ・シネマ……観客がストーリーの進行を（ある程度だが）自由に動かせる映画」というジャンルに位置づけている。

「従来のAVGと同じじゃないか」と思う人もいるだろう。たしかに，プレイ方法はほかのコマンド選択式AVGとなんら変わらないし，そもそもAVG自体「コマンド入力によって話が進行する」ものであるはずだ。

では，いったいどこがちがうのだろうか。

第一にあげられるのは，メッセージやセリフなどストーリー構成全般において「マルチ・プロセス」という思想を導入したことだ。

「マルチ・プロセス」とは，簡単に言うとプレイヤーの行動によって展開やメッセージが変わる……というものだ。ただ「マルチ・エンディング」とちがい，どんな行動をしてもストーリーの大筋は変わらない。

と，これだけではわかりにくいので，二つの例をあげよう。

●例①：別れた妻のロレインから「行方不明の夫を探してほしい」と依頼を受けるシーン。

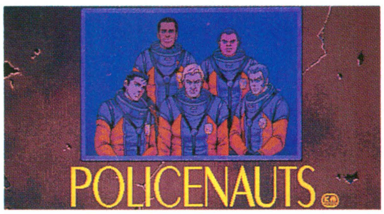
一刻も早くストーリーを進行させたいなら「事件依頼について」や「捜査の手がかり」など，事件に関わることだけを聞けばいい。しかし，そのほかのことも聞けば，ゲームの設定やロレインの心境がより深く理解できる。

●例②：地球からコロニーへ向かうシャトルでレッドウッドと同席するシーン。

このときに，シャトルのスチュワーデスにへんなこと（胸をさわるなど）をすると，のちにコロニー内でレッドウッドと再会したときにそのことをからかわれる。もちろん，スチュワーデスにスケベなことをしなければからかわれることはないし，どちらにしてもストーリー上の変化はない。

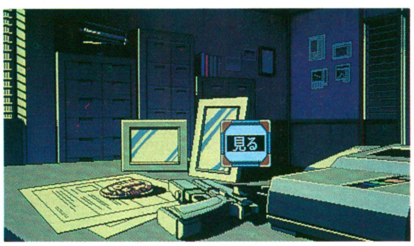
このように，プレイヤーはいろいろなコマンドを試して反応を見ながらも，制作者が用意したストーリーはきちんと楽しめる。自分の行動によって，ストーリーやエンディングが変わってしまう心配はいらない。つまり，コンピュータ・ゲームの「コマンド選択などに見られるインタラクティブ性」と，映画の「観客全員が平等にストーリーを楽しめるエンターテイメント性」の，二つのいいところをあわせてしまおう……という思想が「マルチ・プロセス」なのだ。

これによって，『ポリスノーツ』はゲームというよりも，映画などと同じような「シナリオを楽しむためのエンターテイメント・メディア」としての色が濃くなっている。遊びから鑑賞作品へ……小島氏は，またもやAVGに新しい流れを作りだしたのである。

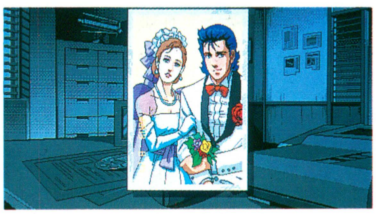


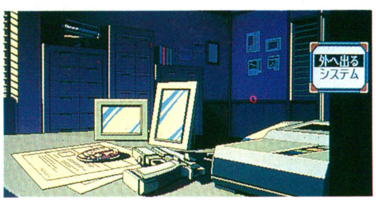
▲タイトル画面も，映画を意識して作られている

『ポリスノーツ』のコマンド入力システム



▲画面内の物や人を指示＝クリックすると，それに関係するコマンドがでてくる。従来のメニュー式よりも「能動的に行動する」雰囲気が味わえる


◀対象物がアップになり，細かく調べられるものもある



◀移動およびシステム関係は画面の外をクリック

「マルチ・プロセス」の一端を紹介



▲必要最少限のコマンドで済ますのも良し。すべてを試すのも良し。プレイヤーしだいだ



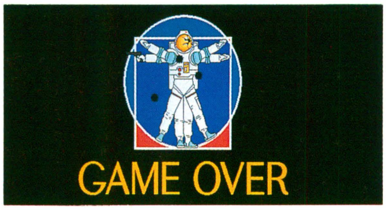
▲女性キャラに対する行動で，その後のセリフやコマンドなどが微妙に変化するぞ

※「AVG」＝アドベンチャー・ゲームのこと

緊張感を与える ミニゲームの数々

『スナッチャー』と同じく『ポリスノーツ』でも，ストーリーの合い間にミニゲームがある。リアルタイムの要素が入っているだけでなく，失敗すると即ゲーム・オーバーなので，プレイヤーに心地よい緊張感を与えてくれる。とくに「爆弾解体」は，モニターの中の主人公と同じように思わず冷汗が流れるほどだ。

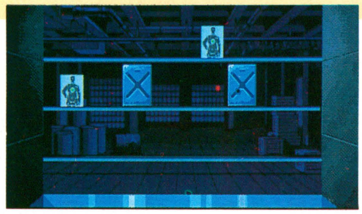
一番おもしろいのは，やっぱりシューティング・モード。『スナッチャー』では画面が3×3にわかれていて，敵のいる位置にキーを押すだけだったが，『ポリスノーツ』ではマウスで照準(レーザーサイト)を敵にあわせないといけないから，難易度はかなり高い。BCP(コロニーの警察)には射撃訓練場があるので，練習をつんでおこう。



▶ミスをするとゲーム・オーバーになるのだ

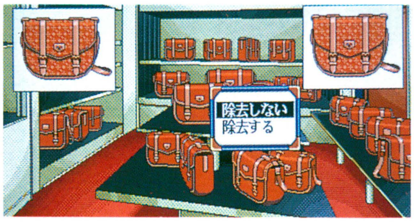
① シューティング・モード


▲赤い照準を敵にあわせてクリックする。画面の下にある体力メーターが0になるとゲーム・オーバー。弾が切れたときは画面外をクリックすれば充填(じゅうてん)する


◀射撃訓練場もある。めざせハイスコア！

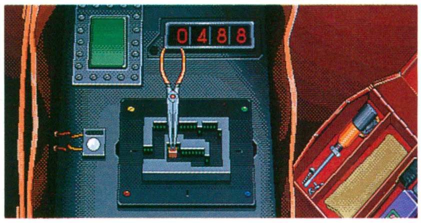

◀カーチェイスでの銃撃戦もあるのだ

② まちがい探し



▲21個のカバンのうち，20個はニセモノだ。画面左に表示される本物をよく見て，ニセモノのカバンを全部取り除け。ミス＝ゲーム・オーバー

③ 爆弾解体



▲相棒のエド・ブラウンの指示にしたがって爆弾を解体する。ミスおよび時間切れでゲーム・オーバー。繊細なマウスさばきが要求されるぞ

豪華声優陣を起用した ビジュアル&会話シーンを随所に使用

近頃ではビジュアル・シーンや声優による会話シーンは珍しくなくなったが，『ポリスノーツ』のビジュアル&会話シーンの量にはきっと驚かされるだろう。行ったことがない場所へ移動したときや重要なコマンドを入力したときなど，とにかくよくしゃべるのだ。

そのおかげで各シーンの臨場感はバツグン。文章メッセージを読むだけよりもグッと感情移入できることまちがいなしだ。

ミニゲームがコンピュータ・ゲームのインタラクティブ性を重視した演出としたら，ビジュアル&会話シーンは映画のエンターテイメント性を重視した演出だと言える。


▲いたるところに入るビジュアル・シーン。声優も実力派ぞろいだから臨場感はバツグンなのだ

ジョナサン・イングラム



声優：田中秀幸(マイケル・ビーンの声)

『ポリスノーツ』の主人公。28年前に宇宙で事故にあい，25年間もコールド・スリープ状態で漂流していた。そのため，戸籍上は55才だが肉体的には30才。現在はオールドL.A.で探偵を営む。

エド・ブラウン



声優：飯塚昭三(『特攻野郎Aチーム』ミスターT,『人造人間キカイダー』ハカイダー)

元ポリスノーツ。かつてはロス市警でジョナサンとコンビを組んだ刑事。現在はBCP(ビヨンド警察)風紀課の主任。ジョナサンのコロニーでの捜査に協力してくれる。

カレン北条



声優：井上喜久子(『スナッチャー』ジェミー,『ああっ女神さまっ』ベルダンディ)

ジョナサンと28年前に別れた妻，ロレインの娘。再生不良性貧血という重い病気と闘いながら，ニュース・キャスターを務める気丈な女性。本編のヒロイン的存在。

トニー・レッドウッド



声優：塩沢兼人(『スナッチャー』ランダム)

政府が買い付けた凍結受精卵から生まれた者＝フローズナーで，BCPのAP(特殊部隊みたいなもの)隊員。人工血液を使っているため，顔色が悪い。なにかとジョナサンにつっかかってくるライバル的存在。

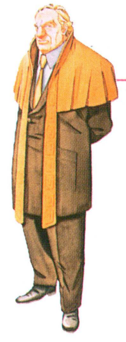
ゲイツ・ベッカー



声優：阪　脩(『ロードス島戦記』ヴァリス王,『宇宙戦艦ヤマト』ゲール)

持ち前の統率力で，ポリスノーツ時代にはスポークスマン役を務める。任期終了後はBCPおよびAP部隊を創設して，現在はBCP本部長およびAP部隊隊長を務める。

ジョセフ・サダオキ・トクガワ



声優：家弓家正(フランク・シナトラの声)

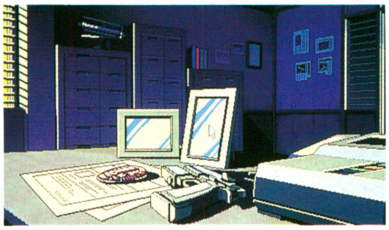
元ポリスノーツで，任期終了後，トクガワ・グループの3代目総裁に就任。コロニー内では絶対的な権力を持っていて，政界，財界，マスコミに顔がきく。今回の事件にもなんらかの関わりがあるらしい。

プロローグからACT2までを紹介

『ポリスノーツ』はプロローグ→ACT1……ACT7→エピローグの全9章で構成されている。シナリオの容量だけでも4.75メガバイト，『スナッチャー』の約3倍というからすごい。さて，今回はそのうちの少しだけ(プロローグからACT2の途中まで)をチャレアベ風に紹介する。ちなみに，今回紹介したシーンまでは，順調にいって1時間半。ていねいにプレイすれば3時間はかかるぞ。

プロローグ　HOME(ホーム＝地球)

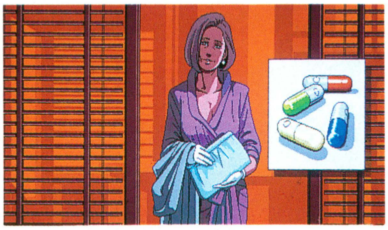
ゲームは地球のオールドL.A.にある探偵事務所からはじまる。とりあえずは，部屋にあるモノをすべて見ておこう。とくに新聞の切りヌキはきちんと読むこと。ヒマなら，留守番電話をチェックするとおもしろい。さて，部屋のモノをすべて見ると……。



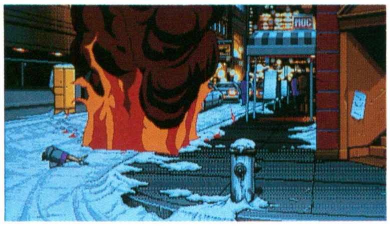
28年前に別れた妻，ロレインが訪ねてくる。どうやら仕事を依頼したいようだ。すぐに依頼内容について聞くのもいいが，せっかくひさしぶりに会ったのだから，現在お互い何をしているのかを話し合ってみよう。それからでも遅くはないよ。



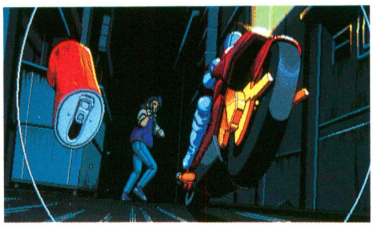
依頼内容は「行方不明になった夫の北条ケンゾウを探してほしい」というもの。手がかりは四つのカプセル薬と葉の切れ端，そして「プラトー(冥王星)」という言葉だけ。いったいどんな意味なのか，三つの手がかりの関連性は……？



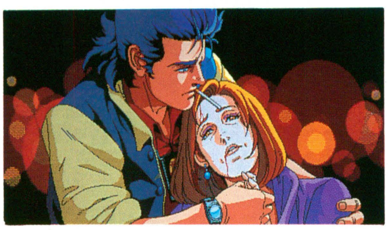
手がかりをジョナサンに預けて，ホテルへ帰ろうとするロレイン。しかし，車は突然大爆発を起こした！　ロレインの傷のぐあいも心配だが，爆弾を仕掛けた犯人を探すほうが先。爆発の瞬間に現場にいた黒いバイクスーツの男を追いかけるのだ。



何回かシューティング・モードを行ない，相手を袋小路に追いつめたのだが，あと一歩というところで逃げられてしまう。ただし，収穫はあった。現場に残された血痕から，相手は白い血液……人工血液を使っている人物だとわかったのだ。



ジョナサンの腕の中で，ロレインは息をひきとった。「娘のカレンを守ってあげて」と彼に託して。ジョナサンは，北条氏の失踪およびロレイン爆殺事件の真相を探るために，28年前の事故以来，再びビヨンドへ旅立つことを決意する。

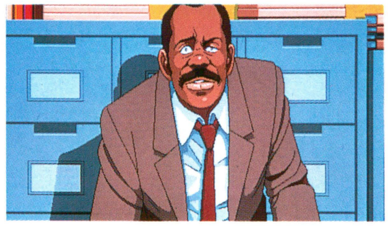


ビヨンドへ向かうシャトルの中で「フローズナー」のレッドウッドと隣り同士になる。ここでは紳士的なのだが，ビヨンドで再会したときには……。なお，テレビをつけると，ニュースを見ることができる。キャスターはロレインの娘のカレン北条だ。

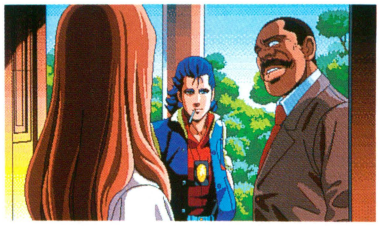


ACT1　BEYOND(ビヨンド)

ビヨンドについたら，まずはBCP(ビヨンド警察)に行って，旧友のエド・ブラウンに会おう。捜査に協力してくれるようになるぞ。そのあと，鑑識課に行って四つのカプセルと葉の切れ端を調べてもらおう。本部長のゲイツに会うのも忘れずに。



BCPをひととおりまわったら，いよいよ捜査開始。トクガワ製薬の研究室や北条家，病院などをまわってみると，北条氏は失踪直前に，トクガワ・ビルへグループ総裁のジョセフ・サダオキ・トクガワに会いに行ったことがわかる。



さっそくトクガワ・ビルでサダオキに尋問すると，「そんなヤツは知らん！」の一点張り。あきらかに彼はあやしいのだが，いかんせん証拠がない。有力な情報はまったく得られないまま，ジョナサンたちはトクガワ・ビルを追いだされてしまう。

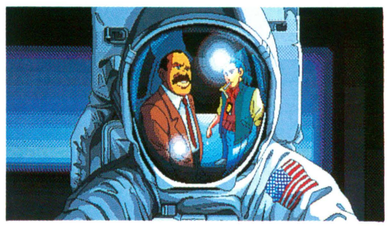


ACT2 ASTRO NAUTS(宇宙飛行士)

エドの家で彼の子供たちと食事をしていると，謎の密告電話がかかってくる。この人物は，どうやら今回の事件の真相を知っているようなのだが……。相手は「ナイン・スターズ」と名乗り，博物館で会って話がしたいと言ってくる。



待ち合わせの場所に行くと，宇宙服を着た「ナイン・スターズ」が現れる。彼は，事件の重要な情報が記録されているCD-ROMについて教えてくれるので，北条家でCDを見つけて，トクガワ専用端末で実行しよう。そこには……。





速報!

ハードディスクの中に展開する
幾万とおりものストーリーが今再びよみがえる

LUNATIC DAWN II
ルナティックドーンII



シミュレーション・ゲームの王道をひた走るアートディンクが，去年突如として市場に解き放った偉大なるRPG『ルナティックドーン』。その続編が早くも登場だ。今回は第一報として，明らかになった部分を一挙に公開しよう。　(文／猪野清秀)

DATA

■発売元：アートディンク　■価格：10,800円（税別）　■対応機種：PC-9801VX以降・FM TOWNSシリーズ
■ハードディスク専用　■要マウス　■9月30日発売予定

時代に確実な“動き”を与えた『ルナティックドーン』の続編がついに登場!

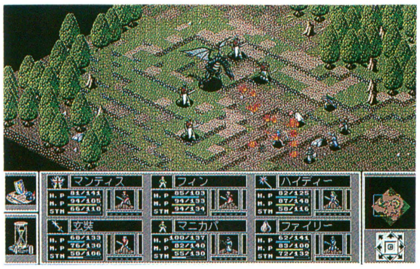
今から約1年前，当時すでにシミュレーションゲーム（SLG）のソフトハウスとしてその名を轟かせていたアートディンクが，1本の新タイトルを発売した。その名は『ルナティックドーン』。同社としては初のRPGだ。

かつてシステムソフトから発売された『ティル・ナ・ノーグ』シリーズのように「SLG中心のソフトハウスがだすRPGはおもしろい」という定説があったものの，疑心暗鬼におちいる人は少なくなかった。

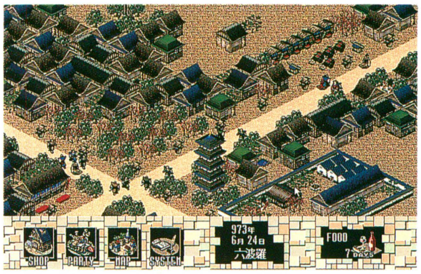
人々を不安に走らせる要因はほかにもあった。『ルナティック～』は当時としては希に見る，ハードディスク（HDD）専用のゲームだったのである。当時はまだHDDの普及がはじまったばかりで，海外はともかく国内ではHDD専用のソフトはほとんどなかったのだ。

しかし『ルナティック～』はユーザのそういった不安を，まとめて宇宙の彼方まで吹き飛ばしてしまうくらいにすばらしい作品として登場した。無限に作られるシナリオは冒険欲を駆り立て，一本道ストーリーのRPGに飽き飽きしたユーザの目を覚まさせた。現在のかなり高いHDD普及率の一因が，じつはこのソフトにあったと言っても過言ではない。

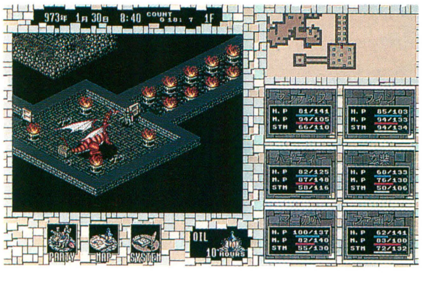
そしてこの秋，あの感動が何倍にもなってよみがえるときがついにやってきたのである。



▲前作よりはるかに細かい描き込みがされたバトル・フィールドで展開される，熱き戦い。ドラゴンブレスが勇者たちにふりかかる!



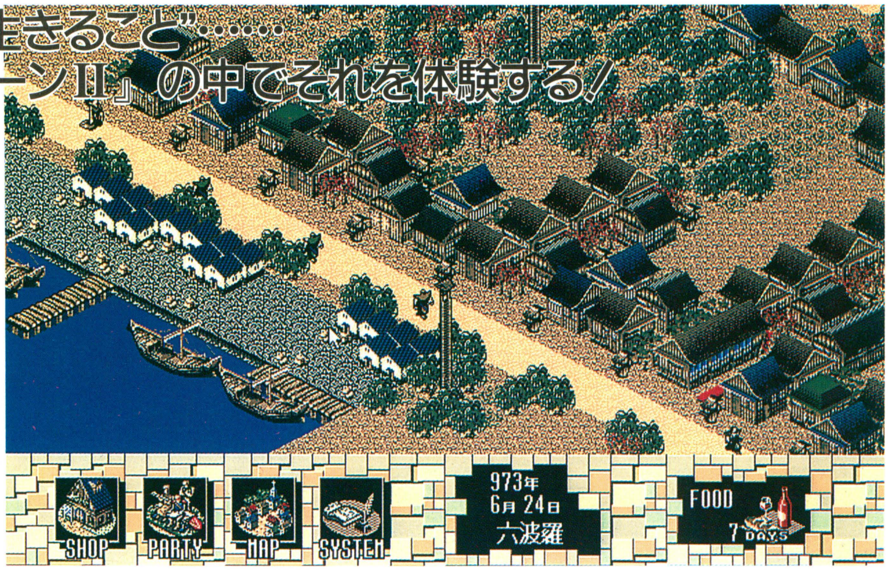
▲前作では単なる上空から見た図に過ぎなかった街中の情景も，『II』ではクォーター・ビューで登場。さまざまな文化圏のちがいによって，町並みも変わってくるし，住民たちの姿も変化する？



▲ダンジョン内の表示もよりリアルに。前作でかなわなかったダンジョン内のアイテム配置をはじめとして，各種の変化が今明らかに!?

次ページからその全貌が!?

世界の中で“自分らしく生きること”……
キミは『ルナティックドーンII』の中でそれを体験する！



ユーザーは『ルナティックドーンII』の中で，自分が今生きている現実社会とは別の，もう一つの世界にとけ込むことになる。新たに分身となる主人公のキャラクターを作成したその瞬間から，自分のマシンの中でひそかに躍動する世界の住民の1人となって，自由気ままに活動できるのである。

それは既存の大多数のRPGのように，シナリオ制作者の意志に縛られ，特定のベクトルにしか行動できない「物語的RPG」の自由度とは方向性がまったく異なるものだ。そう，ユーザー自身こそが，ストーリーの作り手でありベクトルの決定者なのである。

1 世界を構成する六つの文化圏と人々の暮らしぶり

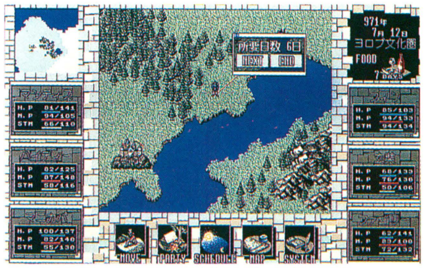
『II』におけるストーリーの舞台とはどんなところだろうか？　前作ではクエストごとに新たなダンジョンがマップ上に現れ，世界か創造された。だが『II』の世界では，都市やダンジョン，その他の地形はすべて固定である。誰がプレイしようと世界の基盤となる部分は同じになるのだ。遊ぶ人によって，ある街が存在しなかったり，場所がちがうところだったりというようなことはない。

だが，ここで「それならばプレイすることで作られる物語も，誰が試そうとも同じになるではないか」という誤解をしてもらっては困る。たしかに地形データは同じだが，そこで発生する数々のドラマは無尽蔵に存在する。そう，ユーザの分身たる主人公がなりわいとして受けるクエスト（任務）は，前作同様にまったくの乱数で作られていくのである。それこそ同じ街に滞在しても，百度プレイすれば百度ちがった街の顔を見，別の出会いがあり，異なるクエストに遭遇する可能性がある。

そして現実同様に，特定の場所がいくつもの事件に関わる可能性も否定できない。あるダンジョンに巣食うモンスターを退治したとしよう。その場所の住民（？）は退治してもダンジョンの存在そのものは残る。しばらく時間が経過すれば盗賊団が住み着き，彼らの排除の依頼を受ける可能性もある。別のモンスターの住処になる場合もありうる。

すべての街やダンジョンは，いわばステージであり，そのステージの上で役者たる主人公やその他の住民自身がくり広げるさまざまな演劇（クエスト）は，そのときそのときのプレイによって自由自在に変化する。地形データは固定でも，そこで展開される物語は千差万別というのはまさにこのことを指すのである。

『II』の世界には左図にあるような六つの文化圏が存在し，それぞれの文化圏の中では独自の文化がはぐくまれ，都市も異なった様相を見せてくれる。往来を行きかう人々の姿も文化圏ごとにちがってくる。特に妖精の文化圏には特殊な交通手段を用いないと移動できないだけあって，普段お目にかかれないような素敵なドラマに遭遇できるにちがいない。



▲野外の移動は同社の『アトラスII』のように，移動予定経路を設定して行なう。移動途中に敵と遭遇し，戦闘になる可能性もあるぞ

『II』の六つの文化圏

- 日本文化圏
- 西洋文化圏
- 南米アステカ文化圏
- アラビア文化圏
- 中国文化圏

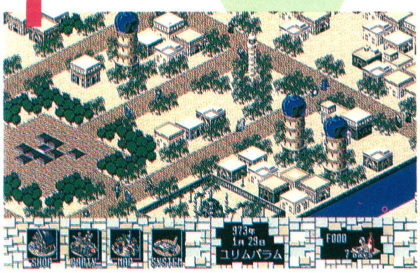
特殊な交通手段？ ↔ 妖精文化圏

西洋文化圏

▼我々がRPGという言葉で最もよく想像する，中世西洋の町並み。この街で売買される武具も，よく知られているソードやシールドであろう



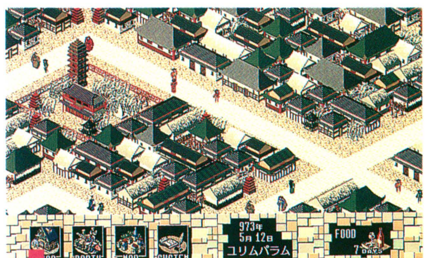
イスラム文化圏



▲砂漠の大地に作られた感の強いイスラム文化圏の街。ここで売られる剣はやはり独特の曲刀のようなものなのだろうか？　品ぞろえが楽しみ

中国文化圏

▼新鮮味すら感じられる中国の町並み。チャイナ服を着込んでいる住民をあちこちで見かける。青龍刀や三叉槍も販売されているはずだ



2 国王から悪逆非道の大魔王まで～自分の生きざまは自分がキメる

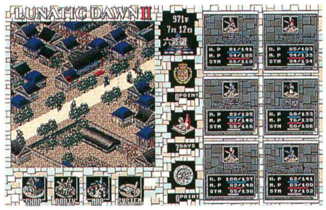
苦楽を共にする他の5人の仲間たち。彼らの選択肢の幅も大きく広がった。主人公と同じ立場の冒険者はもちろんのこと，クエストによっては宿屋の主人，武器商人，果ては国王まで同伴させることもできなくはない。

人生最大のイベント，結婚もガラリと変わった。今回はパーティの仲間の中から求婚されることになるのである。さらに結婚後夫婦で冒険をつづけるのはもちろんのこと，2人の間に生まれた子供までをも引き連れて，一家で冒険することも可能だ。

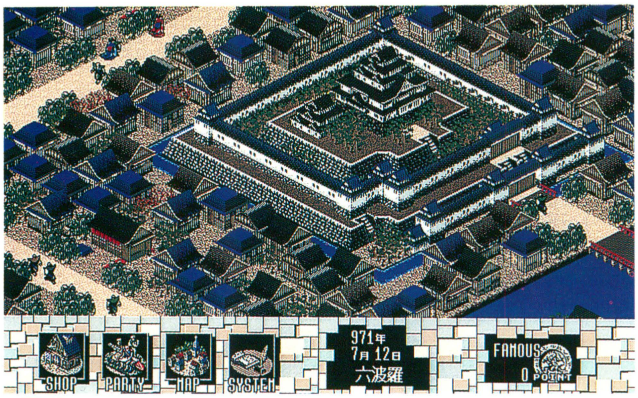
所帯といえば，一戸建て。『II』では各街に一つずつ主人公の家を購入して構えられる。その家の中に，冒険で得たアイテムを博物館のように陳列し，悦にひたることもできるようになるらしい。

クエストを難なくこなし，街や国家に多大な貢献をすれば街ごとの知名度や有名度がグングンと上がっていく。人々の尊敬を集めることができれば，最終的に国王となり，街の中央にそびえ立つ大きな城を自分の住宅として使用できるかもしれない。

逆に，悪への道をひた走る手段もある。クエストで依頼されたアイテムを横取りするのは序の口で，パーティのメンバーを不意討ちで殺してアイテムを奪ったり，果ては強力な魔法を用い，街一つをふっ飛ばして廃墟にすることもできるという。当然のことながら，（行動しだいでは）いきなり仲間から攻撃を受けることもあるから要注意。キミは悪の誘惑に勝つことができるだろうか？



◀パーティのメンバーは計6人。誰かから求婚されるかも……ね



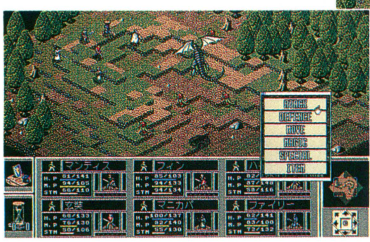
◀街の中央に無言の威圧感を持って建っている日本風の城。こんな城も我が手にできるかも？

3 仲間と共にすべてをかけて～バトル・フィールドでの熱き闘い

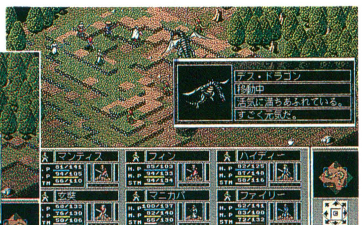
戦闘そのものは前作と大きくは変わらない。もちろん臨場感や魔法の迫力が段違いに増したのは，写真からも一目瞭然だが。前作の倍近い数のモンスターの中には，ドラゴンのように仲間たちと全力で戦っても勝てるかどうかわからない強敵も存在するという。前作のように「××バインド」をかければどんな敵でもイチコロになるほどアマくはない。

魔法の形態も多少変化した。今回は訓練をしているうちに自然に覚える魔法のほかに，魔法使いの師匠の元で学んで覚える魔法が存在する。剣術にも同様の修得方法があり，師匠によっては敵に大打撃を与える必殺技を教えてくれることもあるという（コマンド入力は必要ナシ）。また，自分の武具に魔法をかけてもらい，パワーアップを図るということも可能らしい。

まだまだ謎のベールに隠された部分が多い『ルナティックドーンII』の発売まであと2か月あまり。キミはもうトリコになっただろうか？



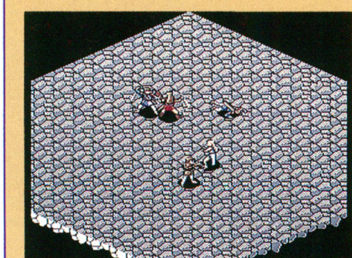
▲野外での戦闘。自分以外のメンバーに命令しても，言うことを聞いてくれるかは信頼度しだいだ。常日頃の行動がモノを言う



▲ドラゴンは前作以上に凶悪なモンスターになった。なめてかかると瞬時に全滅するかも

PCエンジンでも『ルナドン』が遊べる？

すでにご存知の人も多いだろうが，年内発売を目指し，『ルナティックドーン』のPCエンジンへの移植が鋭意進行中である。マップが固定，家を持てるなど『II』との類似点も少なからず存在するのは興味深いところだ。ただし7月中旬現在，状況によってはPCエンジンではなく，次世代機種PC-FXへの移植になる可能性もあるとのこと。どちらへの移植になるかは，近々明らかになるだろう。



◀戦闘シーン一つ見ても，ゲーム機のものとは思えないほどの美しさ。期待度120％だね！

ここに Zoom in！ 『ルナティックドーンII』のCheck Pointはズバリここだ！

今回の記事を制作するにあたり，快く取材に応じてくれたアートディンクの竹蓋一隆さんに，『II』の魅力と「ここはぜひとも注目してほしい」という点をうかがった。

――もし1点だけ「ここを推したい」というものをあげるとしたら，どこになりますか？

竹蓋：文化圏ごとのグラフィックとその特色にかなり力を入れていますので，その地方ならではの雰囲気を味わってほしいですね。あちこちの情景を見て，旅をしているという感覚を味わってもらいたいのです。

――各地域ごとの情緒というか独特の雰囲気をプレイヤーが実感して楽しめるのですね。

竹蓋：はい。それに，基本的には前作を大幅にパワーアップした形になっていますから，前作をプレイして「ちょっとツメが甘いかな」と思っていた人には，ぜひとも『II』に期待してほしいものですね。

※当記事は制作途中バージョンによるものなので，画面写真も含め，製品版とは異なる場合があります。

TAKE 13

海外ソフトに首ったけ!!2

Written by 猪野清秀

今月は，ようやく日本語版が発売されて喜々としている人も多いハズのナイスな宇宙商人SLGと，海外の作品にしては珍しいビジュアル重視のSLG。どちらも英語を気にせずプレイできる難易度だから，初心者でも安心して楽しめるぞ。ではレッツ・ゴー！



宇宙を股にかけた商売人の活躍やいかに？

WING COMMANDER PRIVATEER
(ウイングコマンダー プライベティア)

■対応機種：IBM PS/Vシリーズ
■動作環境：4MB RAM, HDD 22MB
■発売元：EAビクター
■定価：12,800円

今月の第1作目は，宇宙を商売の舞台として東奔西走する，とってもスケールの大きな商人シミュレーションだ。日本語版の発売を，首をキリンのように長くして待っていたユーザーも多いんじゃないかな？　なにしろ「商人シミュレーション」と銘打ってはいるけれど，ゲームのベースはあの超大作『ウイングコマンダー』シリーズなのだから。『ウイング～』自身とは雰囲気がかなりちがうけど，緊張感やおもしろさは負けずとも劣らないゾ。



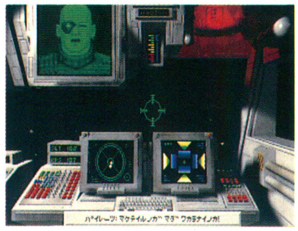
◀海賊稼業や傭兵もどきにもなれるけど、やっぱり基本は商売人。物を安く仕入れ高く売るのだ！

広大な宇宙を舞台に展開する一企業家のビジネス・ゲーム

この『プライベティア』の舞台となるのは，『ウイングコマンダー』の50年後の世界。悪の帝国キルラッシュは，テラン同盟の拠点ジェミニ・セクターを一斉攻撃した。その結果この地域一帯は，帝国軍のみならず海賊までもがはびこる無法地帯になってしまったのだ。

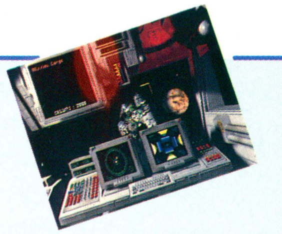
プレイヤーはこのジェミニ・セクターで，宇宙船を操って危険な任務を請負い，荒稼ぎをしていく。市場が混乱し，戦火が激化しているこの地域で商売を行なうことは無謀きわまりないが，同時にビッグなビジネス・チャンスをつかんで一獲千金，さらには成金になることも不可能ではない。

プレイヤーは祖父から受け継いだ宇宙船ターサス号と幾ばくかの資金を元にゲームを開始する。この元手からどういう手段で金もうけをするかはユーザーの行動しだい。つまり，地道に商品を売り買いして差益でもうける「宇宙商人」を目指してもいいし，海賊たちをやっつけて報償金で生計を立てる「傭兵」を目指してもいい。あるいは自らが他の商人の船を襲って積み荷を奪うという「宇宙海賊」の道も選択できる。どういう肩書きで名を上げるかは，ユーザーのプレイしだいなのだ。



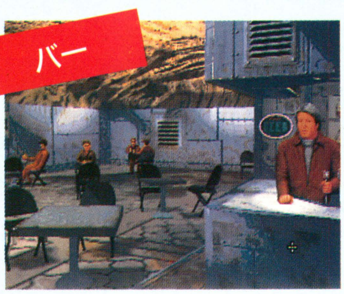
◀時には海賊との戦いを余儀なくされることも。たまに向こうから通信が入ってくるが、こんなことを言われると腹が立つ

充実したベース施設





◀はじめから持っている船のほかに、商業向きや戦闘向きの宇宙船が購入できる。でも高いぞ



◀ちょっとした情報の入手はここで行なう。任務に役立つ話が聞けるかもしれないのだ

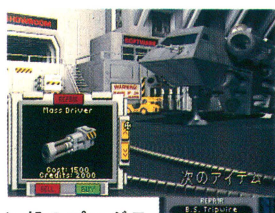
商品の売買の拠点やさまざまな情報の入手場所であり，さらには仕事の受注先でもあるベース（宇宙基地）は，まさに自機の母港のようなものである。このベースで任務を受けてから行動しないと，一銭のもうけにもならないから要注意だ。また，ダメージを受けたら，無理をせずにここにもどって修理しよう。



◀戦闘に関する任務はここで受ける。戦いに自信がついてから受注しよう

お金を貯めて自機をPower Up！

任務の達成などでお金を稼いだら，自機の装備を充実させよう。機体を買い替えるのもいいかもしれない。自分から積極的に戦うことはなくても，海賊や帝国軍から自機を守るのは必要だからね。



◀攻撃用の武器はピンからキリまでじつにさまざま。高いものほど高性能だ



▶船のプログラムをパワーアップすることも可能。ソフトはハードに勝るのだ



むずかしいものばかりがDOS/Vのゲームじゃない!

BATTLE ISLE 2

（バトルアイル 2）

■対応機種：DOS/Vパソコン
■必要環境：4MB RAM, HDD6MB
■発売元：BLUE BYTE
■定価：—（国内未発売）

つづいて紹介するのは，ライト感覚でプレイができる，『大戦略』型SF-SLG。DOS/Vパソコンの SLGというと，どうも難解なものを想像しがちなんだけど，全部が全部，頭を抱えながらマニュアルを読まないと遊べないような難易度の作品というわけじゃない。海外にも初心者はいるし，気軽にプレイ可能なソフトを求めている人も多い。そのニーズに答えたのがこの『BATTLE ISLE 2』なんだ。

ところでこの作品，『2』とあるからには当然前作がある。また，第一次世界大戦のヨーロッパでの戦いをテーマとした『HISTORY LINE』という姉妹作品も発売されている。こちらもなかなかおもしろいし，今ではSSI社から『GREAT WAR』という名前で発売中なので，あわせてプレイしてみるといいだろう。

気分はまるで『ネクタリス』?
白熱バトルが気軽に楽しめるゾ

先にもちょっと述べたとおり，この『BATTLE ISLE 2』はヘックス（六角形）で区切られたマップを使用し，ターンごとに移動と攻撃をくり返して進めていく，システムソフトの『大戦略』タイプのSLGだ。各マップには最初から敵と味方のユニットが配置されている。そしてたとえば「敵戦車を全滅せよ」「レーダー基地を破壊せよ」などのような特定の目標が設定されていて，それを達成することでマップクリアとなり，つぎのマップに進むことができる。そう，あのPCエンジンの大作『ネクタリス』や，スーパーファミコンの『アースライト』とほぼ同じシステムを採用しているのだ。

登場する兵器たちも「軽戦車」や「偵察車両」というように，固有名詞を使っていないから，兵器に詳しくない人でも戸惑うことなくプレイができるぞ。



◀各ユニットを選択すると，移動可能範囲だけがカラー表示される。親切設計だから初心者でも安心なのである



▶味方の視界外は，敵ユニットがあっても見えないようになっている。奇襲に注意!



◀各マップには達成目標が設定されている。どんな犠牲を払ってでも遂行するのだ!

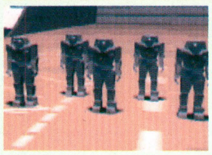


▶ヘックス・マップやユニットの表示方法など，画面構成はどことなくなじみ深い

各種の兵器ユニットたち

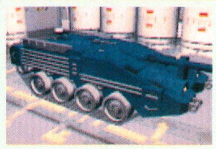
マップが進むにつれて，つぎつぎと登場する新型兵器たち。形や名前を見るだけで，どういう使いかたをすればいいのかがすぐにわかるから，初心者でも安心。『大戦略』シリーズをプレイしたことのある人なら，ものの5分でなじんでしまうことだろう。

戦闘用ロボット



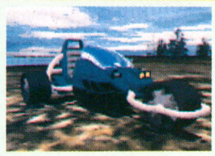
兵員輸送車などで運べる戦闘ロボット。当然のことながら足は遅いし攻撃力・防御力ともに最弱。使いかたに注意しよう。

軽戦車テクノトラック



序盤では最強の攻撃兵器。軽戦車と銘打っているが，その破壊力はなかなかのもの。先頭に押したてて敵を撃破すべし。

偵察車両



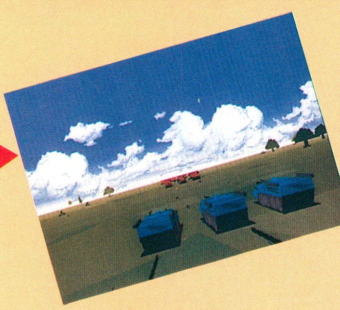
外見はバイクかバギーのような快速偵察車両。攻撃後に再度移動ができるという，ちょっと変わった特徴を持っている。

3Dで映しだされるナイスなバトルシーン

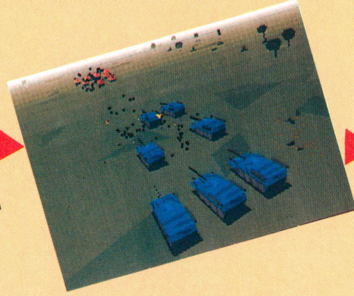
戦闘が起きると，斜め上から見おろした視点でのバトルシーンが表示される。ポリゴンで作られたユニットたちが撃ち合い，飛び散る有りさまは興奮モノだぞ。



▲敵を攻撃しようとする戦車。少しずつ視点が上がっていき……



▲敵戦車に対して発砲! 互いの弾が飛び交う様子がわかるぞ



▲敵の弾で撃破された戦車はコナゴナになって飛び散ってしまう



▲最後に敵からの視点となり，敵へ与えた損害を確認できるのだ

『ぷよ通』攻略!?

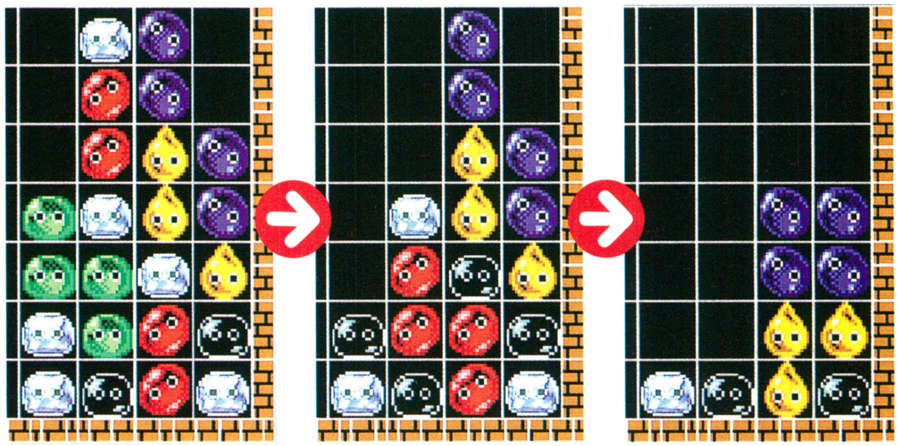
とことんぷよぷよ通



■対応機種
ファミコン
(ディスク/ロム)
MSX2/PC-9801
アーケード
メガドライブ
ゲームギア
スーパーファミコン
FM TOWNS/X68000
PCエンジン
ゲームボーイ



1か月のごぶさた，「とこぷー通」です。先月からコーナー名が変わったんで，略称も変わりました。書くときは「とこぷー通」，ただし音読するときは“通”を“っ”にして，「とこぷーっ」と力を込めて読む。これはキマリなのだ。　　(講師：大出綾太)



どこよりも早い！『ぷよ通』夏期集中講座

今月は『ぷよぷよ通（以下通）』の夏期予習講座を開講します。“夏を制する者は『通』を制する”と言います。今から気を引き締めていきましょう。まずは『通』のおさらいを。大きな変更点は①NEXTぷよのつぎ（以下2ndNEXTぷよ）が見える，②おじゃまぷよが相殺(そうさい)される，③おじゃまぷよが得点になるモードと，固くなるアイスおじゃまぷよモード（以下アイスモード）が追加，の3点。これらへの対処法を考えてみましょう。

まずは①から。2ndNEXTが見えるということは，それだけ効率的に積むことができるようになるわけです。つまり，よけいなムダぷよをだすと，相手はそのあいだに効率的に積んでしまいます。必ずNEXT&2ndNEXTを見て，極力ムダを排除していくことが，これまでよりもさらに重要になるでしょう。

つづいて②。おじゃまぷよが相殺されるということは，相手よりもおじゃまぷよを多く作らなければ，攻撃できないわけです。たとえばこちらが5連鎖しても，相手が6連鎖すれば，自分だけにおじゃまぷよが降るのです。これまでは“速攻で5連鎖”が課題でしたが，『通』では“少し遅くてもいいから相手よりも大連鎖”となるのです。これは5連鎖と4連鎖ダブルの場合も同じで，5連鎖のほうが有効でしょう。ここで重要なのがおじゃまぷよ算です。相手の仕掛けを見て，一瞬でどれだけのおじゃまぷよが発生するのか見極め，それを相殺させるだけの連鎖をすばやく組んで動かすことができれば，絶対に負けることはありません。今から練習しておきましょう。

③ですが，得点になるモードは肝心の点数が未知のため，くわしく解説できません。が，しいて言うなら，中途半端な攻撃(赤玉1個程度）はひかえるべきでしょう。アイスモードは，上の図を見て，アイスおじゃまぷよの消える過程をしっかりと把握すれば，まず心配はありません。一つ言うならば，このモードでは，送られてきたおじゃまぷよは確実に相殺しましょう。一度埋まってしまうと，復活するのが大変だからです。

今月はここまで。近いうちに実物が登場するハズなので，各自自習を怠(おこた)らないように。

7月20日，渋谷は『ぷよ』にジャックされた

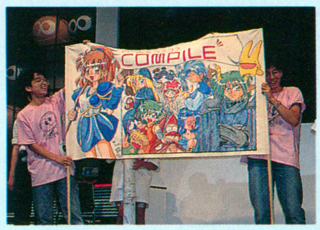
7月20日，東京・渋谷。暑い日差しを受けながら，路上でゲームギアの『ぷよ』対戦をする異様な集団が出没した……。先月告知した「GGフェスティバル・渋谷ジャック!!」。ぶじに（?）渋谷を占拠することができたぞ。

当日は，屋外にてゲームギアを使った予選大会を決行，そこで高得点を得た人がビームホールでの本戦に勝ち進む，というシステムでバトルが行なわれた。100人以上の参加者の中で，本戦に出場できたのは32名。炎天下という過酷な条件で勝ち抜いてきた強者どもだけあって，本戦はハイレベルな試合が多かったのだ（負けが確定してから，ポーズボタン連打のいやがらせをするヤツもいたけど）。



◀各ポイントに集まった参加者同士でバトル。『ぷよ』をとおして友情を育んだ人もいたとかいないとか

ホールでは大会のほかにも「ぷよフラッグ」「ぷよ美人」「コスプレ」の各コンテストが催(もよお)された。さらに井上麻美ちゃんのミニライブまでも――。おもちゃショーでも登場した麻美ちゃん，コンパイルとのただならぬ仲かと思いきや，なんと『ぷよ通』のアルルのサンプリングを，井上麻美ちゃんが担当することになったのだ。これはビックリ！



◀毎度のことながら，ステージのボルテージは上がりっぱなし。コンテストも大盛況だったのだ

大盛り上がりだった今回のイベント。参加者は少し疲れたかもしれないけれど，普通の大会とはまたちがった楽しさがあったぞ。

4人対戦が可能なのか〜!?

「みんなでぷよぷよ」

また投稿が増えてきた「みんぷよ」です。ああ，未掲載イラストが増えていく……。いっそのこと，機会を作ってまとめて載せちゃおうか……む，これは何かの伏線か!?

それはさておき。今月は，懸案だった「敵キャラ人気投票」の結果を発表しましょう！

1位	ドラコケンタウロス	23票
	シェゾ・ウィグィィ	23票
3位	ウィッチ	20票
	ハーピー	20票
5位	パノッティ	17票
6位	サタンさま	14票
7位	ルルー	11票
8位	すけとうだら	10票
9位	ゾンビ	8票
10位	ぞう大魔王，さそりまん	各3票
12位	ミノタウロス，マミー，スケルトンT，ナスグレイブ	各1票
16位	スキヤポデス	0票



◀【宮城県塩釜市・ポポロンひばり】元気があってよろしい。しっかし若いねぇ



◀【福岡市・超絶無責任傭兵ハイカ】なんかカッコよすぎるぞ。この顔で"うげぇ"とか言ったら……クス



▲【山梨県甲府市・真月風太郎】もうすぐ夏も終わり。季節が変われば，『ぷよ通』はもうすぐそこなのだ



◀【富山県西礪波郡・浅見龍一】最近ルルーさまのイラストが激減中。彼女が狙い目……とか書くと，集中するんだよね

キャラ数が多いので，票が割れちゃいましたね。その結果ドラコとシェゾが同率1位になりました。だいたい予想どおりでしょうか。しかしポテが0票とは……うーん，悲哀。

とにかく，投票してくれたみなさん，ありがとうでした。また怪しげな投票を企画してるんで，そのときはお願いしますね。通常の投稿も待ってますよ。

今月の宿題 "つぎの1ぷよ痛"

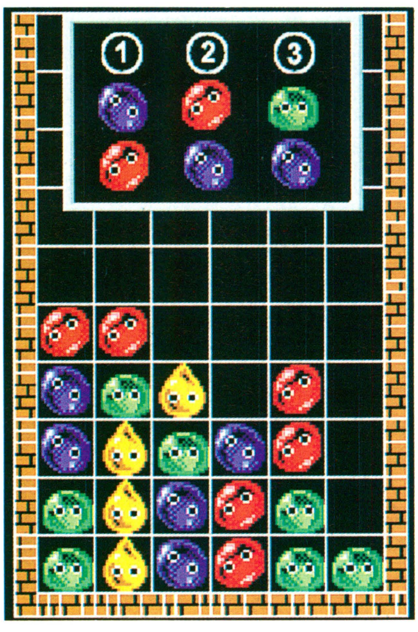
それでは，いつものように今月の宿題「つぎの1ぷよ痛」に参りましょうか。先月からパターンが変わって，基本ルールが『ぷよ通』になっております。ルールが変わって，問題の投稿がまた寄せられるようになりました。この調子でドンドン送ってきてね。

さて，『ぷよ通』のルールはさっきも書いたけれど，いちおう確認しておこう。まず，おじゃまぷよが必ず相殺されること。落ちてくる組ぷよが3手目まで見えるようになったこと。そして，場合によってはアイスおじゃまぷよも登場するということ。これらの前提を忘れないようにしてほしい。

ということろで，前ページで解説した戦略なども頭に入れながら，今月の問題に挑戦してみてね。ゲーム発売前ということで，まだ基本的な問題ばかりだけれど，今後はどんどんレベルアップしていくぞ。

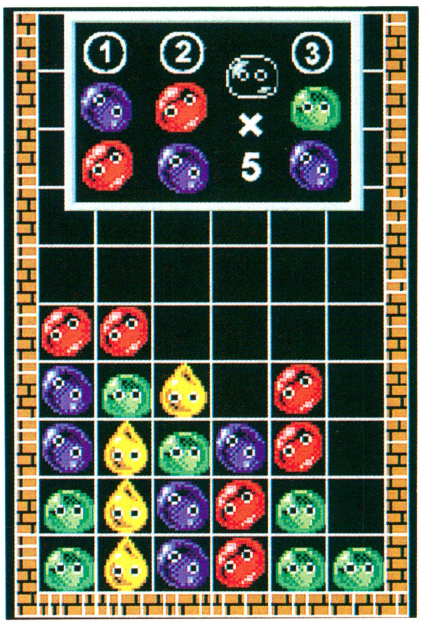
来月はいよいよ『ぷよ通』の画面を正式に公開できそう。期待して待つのだ！

問題31 難易度:甘口



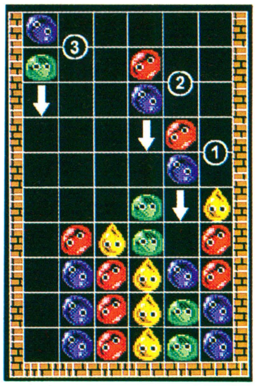
▲〈目標＝勝利〉『ぷよ通』でのもっとも基本的な戦略を考えよう。旧『ぷよ』ではタブーだったことが，『ぷよ通』では有効打になるのだ

問題32 難易度:中辛

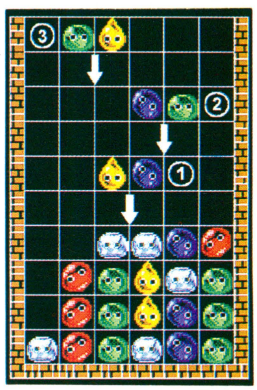


▲〈目標＝勝利〉初期配置も配牌も，左の問題とまったく同じだけど，こちらは途中でおじゃまぷよが降ってくる。これも基本戦略の一つだぞ

先月の答え



◀解答29：旧『ぷよ』だと②で起爆するのが最良だけど，『通』はたくさんおじゃまぷよを作るのがベター。だからこうして6連鎖！



▶解答30：基本に忠実に階段積みをしていけばどうってことない問題。慣れないうちは，アイスおじゃまぷよは消えないものと思え

発表！

輝け！
第10回 日本ゲーム・ミュージック大賞
1994年上半期

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／NTT出版／光栄／東芝EMI／ビクターエンタテインメント／MCAビクター／NECアベニュー／データム・ポリスター／日本コロムビア／ソニーレコード／ポリドール／テイチク／エニックス／メディアワークス／イーストウエストジャパン／メディアレモラス／コンパス／ムービック／新声社（順不同）

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②ミュージック・ラボ誌にチャート・インしたときのランキング・ポイント。ランキング・ポイントは，大賞の発表号から半年前までさかのぼって計算される（今回は，94年4月号～94年9月号）

ランキング・ポイント
＝（200－順位）÷4
※小数点以下切り上げ
（例）1位→50位→186位とチャート・インしたアルバムは，50＋38＋4＝92ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

大賞

1037point
（ランキング544point
読者投票493point）

ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン
NTT出版



■受賞の言葉

本作品のリスナーの多くは中・高校生のみなさんだと思います。例えば植松伸夫氏が同じ年頃に「エルトン・ジョン」や「イエス」を聞いて感銘を受け，音楽家を夢見，志したように，本作品に同様の思いを抱き，将来すばらしい音楽家が生まれるかもしれません。音楽を表現する場所は20年前と今とでは大きく変容しました。植松伸夫氏も自分がゲーム・ミュージックの第一人者になるとは夢にも思わなかったでしょう。20年後，我々が想像もしない音楽表現の場で，本作品のリスナーが活躍していてくれればうれしいです。（NTT出版・松下謙介）

■ヒット・チャートでの動向
8位（4月第1週）→8位→13位→13位→32位→22位→36位→46位→54位→66位→98位→83位→69位→125位→171位：現在なおもチャート・イン中

圧倒的な強さでの単独首位という結果になった。ちなみに，ランキング・ポイントだけを見れば，歴代最高得点を記録しているのだ。

『F.F.VI』プレイヤーに，一番好きなイベントは何かと聞くと「オペラ」と答える人が多い。その人気は，アレンジ盤「グランドフィナーレ」のトリに，オペラの英語版が収録されていたり，「オーケストラによるゲーム音楽コンサート4」でオペラが再現されることが証明している。

音楽に関するイベントさえも，他の追従を許さない内容にした『F.F.VI』。これからも，すべてのユーザーが認める王道を歩んでもらいたい。

第2位 ぱよえ～ん!! ～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
NECアベニュー

472point（ランキング0point／読者投票472point）



■受賞の言葉

感涙！こんな「ぱよえ～ん！」な瞬間を迎えられたのも，親愛なるコンパイル・スタッフ＋PCエンジン・スタッフ，そして何よりもボルテージ上げまくりのキョーレツなレターで応援してくれた“ぷよファン”の圧倒的なパワーのおかげ。CDスタッフ一同大感激しています。田中勝己はまたも現在不眠不休。超多忙のハイテンションの中，めまいがするほどキッツーイ&中味メチャ濃い作品で，今後もまだまだいきそうだぁー！グー！（NECアベニュー　ビジュアル・サウンド事業部ディレクター　室井浩太郎）

■ヒット・チャートでの動向
チャート・インしたことはなし

手前みそになるが，なんとも「ベーマガ」らしい結果になった。ついでに言えば，投票ポイントだけで，ここまで昇りつめたアルバムは，すでに第10回を数える日本GM大賞のなかでもこれだけなのだ。投票ポイントで，あの『F.F.VI』に匹敵するのは，かなりスゴイ。

本作品は，ゲーム音楽（PCエンジン版）のアレンジに加え，ゲームのキャラたちによるドラマが収録されている。『ぷよぷよ』は主人公のアルルをはじめ，登場キャラの個性が強いゲームだ。それを活かし，楽しいドラマを収録して，それをファンに提供する――。こうした手法がGMアルバムの一つの方向性となりうるということを『ぱよえ～ん』は立証したと言えるだろう。

第3位 ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.11「リッジレーサー」
ビクターエンタテインメント

410point（ランキング50point／読者投票360point）



■受賞の言葉

3位に入賞したということでスタッフ全員大変うれしく思っております。ありがとうございました。毎回順調にリリースしているビクター／ナムコシリーズですが，この「リッジレーサー」は特にゲーム自体の爆発的人気は勿論，サウンドにも大変な高い評価がありました。そういった意味でもアルバムとしてとても満足のいく作品ができました。ちなみに私自身愛車を乗る時は，このご機嫌なサウンドを聴きながら，テールを滑らしカッ飛ばしています。9月には「リッジレーサー2」も発売されますので，こちらもよろしくお願い致します。（ビクターエンタテインメント制作1部 今井茂樹）

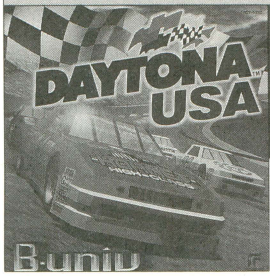
■ヒット・チャートでの動向
146位（1月第5週）→193位→155位→140位→174位：計5週間チャート・イン

ビクターのアルバムやビデオを鑑賞して好感が持てるのは，「セールス」という概念を切り放して制作されている部分が強く感じられることだ（値段も安いし）。

エクスプレスVol.12「ギャラクシアン^3～プロジェクトドラグーン」がいい例で，ゲームの発売から1年が経過したにもかかわらず，決して圧倒的多数とは言えないファンのために制作，発売という英断に踏み切っている。

また，メーカーとの完全提携も同社の特徴で，アルバムなら作曲者みずからのアレンジ曲，ビデオならキャラ紹介のコーナーを収録するなど，より多くのファンが納得するような内容を目指しているのだ。こういった制作サイドの努力が，この順位に現れたと言える。

第4位 デイトナUSA/B-univ
東芝EMI



324 point
（ランキング101point 読者投票223point）

第5位 龍虎の拳2/新世界楽曲雑技団 ーサイトロンG.S.M.1500シリーズー
ポニーキャニオン



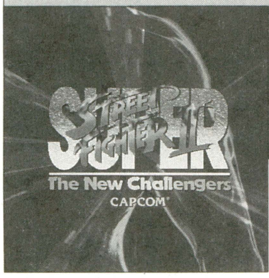
310 point
（ランキング204point 読者投票106point）

第6位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ
NTT出版



307 point
（ランキング214point 読者投票93point）

第7位 スーパーストリートファイターII・アーケード・トラック
ソニーレコード



291 point
（ランキング176point 読者投票115point）

第8位 サムライスピリッツ～イメージアルバム/新世界楽曲雑技団
ポニーキャニオン



290 point
（ランキング109point 読者投票181point）

第9位 ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズI ーPRAYー
NTT出版



252 point
（ランキング45point 読者投票207point）

第10位 ツインビーPARADISE/熱唱！ボーカルバトル編
キングレコード



220 point
（ランキング13point 読者投票207point）

順位	タイトル	社名	ポイント
第11位	幽☆遊☆白書 ゲームミュージック・アンサンブル	メディアレモラス	189point（ランキング171point 読者投票18point）
第12位	レイフォース/ZUNTATAーサイトロン2000シリーズー	ポニーキャニオン	138point（ランキング46point 読者投票92point）
第13位	すぎやまこういち・交響組曲「ドラゴンクエストI」	ソニーレコード	126point（ランキング66point 読者投票60point）
第14位	CDドラマ・ときめきメモリアル	キングレコード	124point（ランキング21point 読者投票103point）
第15位	ファイナルファンタジーVI・ピアノコレクションズ	NTT出版	120point（ランキング0point 読者投票120point）
第16位	すぎやまこういち・交響組曲「ドラゴンクエストII」	ソニーレコード	109point（ランキング0point 読者投票109point）
第17位	ステレオドラマ・ツインビーPARADISE VOL.1	キングレコード	101point（ランキング71point 読者投票30point）
第18位	究極戦隊ダダンダーン	キングレコード	92point（ランキング4point 読者投票88point）
第19位	バーチャファイター～最強の戦士/B-univ	東芝EMI	87point（ランキング34point 読者投票53point）
第20位	ソード・ダンサー～凶刃の女神・ミュージック・ファイル	TGL	85point（ランキング0point 読者投票85point）

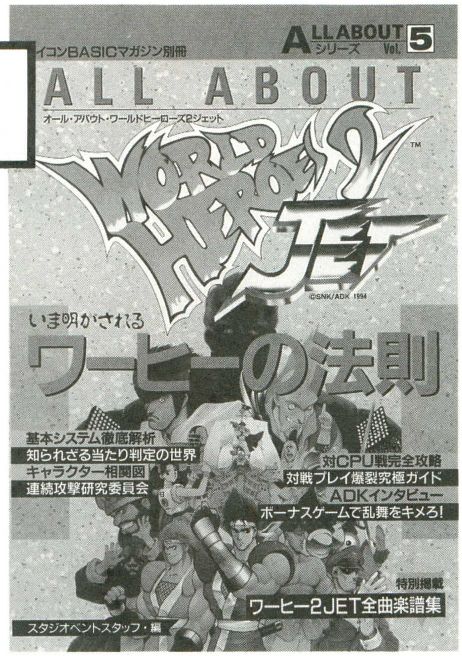
★総　評★

最近のGM業界では，「ドラマCD」というジャンルが注目されている。今回2位に入賞した『ばよえ～ん』をはじめ，キングの『ツインビーPARADISE』，メディアワークスの「CD文庫」，光栄の「三國志」など，今回ノミネートされた114タイトルのうち，24タイトルがドラマCD作品に該当するのだ。

最近のゲームは，キャラクター性を重視したものが多いので，それだけドラマCDの制作はやりやすく，人気もでるのだろう。さらに，國府田マリ子，三石琴乃，冬馬由美，草尾 毅といった人気声優が，こぞって参加するようになった。全体的に見ると，まだ開けた分野とは言えないGM業界だけに，こういった部分でユーザーを引き込み，セールスとして成立させるのは，業界の活性化という意味では，非常に良いことではないだろうか。

一時期，採算が合うのは，オリジナル曲を収録したアルバムだけ（制作費が安く，ある程度の売り上げが確定しているため）と言われていたことを考えると，現在は恵まれた状況にある。しかし，まだGM業界は宙づり状態。プラス・アルファの部分だけで売れてしまうような作品ばかりが乱発されないことを祈りたい。なにしろ，全体のランキング・ポイントが，例年になく低かった（＝持続性がなかった）のだから。

ALL ABOUT シリーズ 情報局



「A.A.ワーヒーJET」が予定どおり発売され，早くも第6回を数える我がオール・アバウト（以下，A.A.）情報局は，わずかな休息を堪能（たんのう）しておる。にも，かかわらず……まあ，くわしくは次号で説明しよう。

久々の質問&返答コーナーである。

今回は，アンケートとして送られてくるハガキの中から，同案多数という質問についてコメントしたいと思う。

Q.『餓狼SP』の連続技をもっと教えて。

A.なぜかアンケートで多かったのがコレ。が，スペースの関係もあるので，やはり自分で見つけるように。リョウなら画面端で覇王餓吼拳→強ビルトアッパーとか。

Q.『龍虎の拳2』でギースが負けたとき何と言っているのか？

A.「有名テッカマン」とウワサされているが，本当は「You died take come on」だ。

Q.「A.A.龍虎2」の攻略ビデオ紹介にある声優たちの写真は，どれが誰だかわからない。

A.左からロバート&リー役の稲毛一弘，キング役の生駒（いこま）治美，リョウ&ジョン役の臼井雅基，タクマ役の津田栄治，ユリ役の堀江かおり，影二&テムジン役の島よしのり。全員「大阪テレビタレントビューロー」という事務所に所属されておる（敬称略）。

なお，前述の人たちは『サムライスピリッツ』の声優も担当している。稲毛がガルフォード&狂死郎&タムタム，生駒がナコルル&シャルロット，臼井が覇王丸&半蔵&アースクエイク&黒子といった感じだ（敬称略）。

Q.対2P戦の優劣相対表は載せないの？

A.最大の理由は，対戦の攻略情報が流動的なため，かなり長期的な調査を行なわないと内容が確定できないから。

先日，サンプルとして『ワーヒーJET』の相対表を作成してみたが，5対5とか4対6という組み合わせが半分を占めてしまった。この相対値というのは，やりこめば絶対に1対9や3対7という組み合わせが多発するのだが，ベーマガでは前述の状態にあるため，公表をひかえさせていただいた。まあ，読者からの要望が多かったり，表の内容が煮詰まってくれれば，『餓狼SP』や『龍虎 2』の優劣表も載せるかも知れない。ちなみに，現段階でのベスト3はドラゴン，シュラ，ジャック。ワースト3はリョウコ，マッスル，マッドマンだった。

読者のハートを確実にとらえる!! オール・アバウト・シリーズ全ラインナップ

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1,480円　■208ページ

『ストIIターボ』『餓狼2』など，計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームの基本システムや登場キャラはもちろん，基本技一覧表や必殺技コマンド，攻略法やエンディング画面まで徹底的に紹介。さらに，『ワーヒー2』の開発手記を特別掲載。

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,280円　■160ページ

システムや得点計算の説明にはじまり，連鎖に必要な「階段積み」「折り返し」といった攻略テクニックを紹介する。さらに，開発者インタビュー，専門用語辞典，全曲楽譜，ドキュメント小説といった『ぷよぷよ』に関する情報を満載。

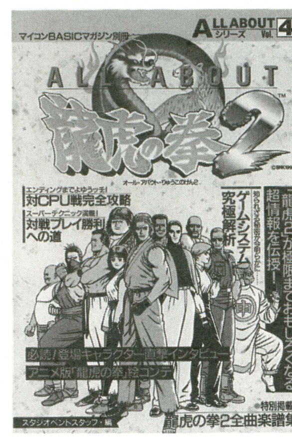
VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,380円　■240ページ

内部設定データや計算式の紹介&解説，対CPU戦と対2P戦の攻略法を掲載。ファン必読の開発者インタビュー，隠れキャラの出現条件，ボツ設定，アニメの絵コンテ，日米メッセージ一覧表，超情報，全曲楽譜も掲載されているのだ。

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■1,380円　■240ページ

メーカー提供のデータをもとに，内部設定の数々をわかりやすく解説していく。そのほか，攻略法，開発者インタビューやメッセージ一覧などを掲載。さらに，ナゾの心霊写真やニセ隠し必殺技，開発者が考案した歌詞などのお笑い情報も。

※A.A.シリーズSPである「オール・アバウト・ナムコ」「オール・アバウト・ナムコII」復刻版（各2,200円）が，全国の書店で好評発売中だ。

山下 章

スタジオベントスタッフの引っ越しを完了。旧事務所の倍以上の広い部屋で，今年後半のオール・アバウト地獄を乗り切れるか？

まあその……そういうことです

「新ハード特捜部」を担当していながら，こんなことを言うのもナンだが，新ハードの登場に，あまりにも過大な期待をかけてはいけないと思う。たしかにいくつかの目をひくゲームはあるのだが，登場するゲームすべてがおもしろいなんていうことは絶対にない。

過去に発売されたハードの中で，スタート時の1，2か月に最高のソフトのラインナップをそろえていたのは，やはりスーファミだろう。そういう部分での任天堂は強い。セガとソニーは，互いのでかたをうかがいながらも，まだ見えぬ敵・任天堂も視界に入れておかなければならないのである。

ベニー松山

ついに小説を脱稿し，気が抜けたのか風邪に倒れた模様。ベッドに潜り込んでくる犬のせいでダニにかじられまくりだとか。

苦ゥー，高田馬場の中学生よ猛省せよ！

ようやく小説『風よ。龍に届いているか』の書き直しが終わった。うう，長かった。多分8月末には単行本になるでしょうから，どうか読んでやってください。

これでようやく，『俺コレ』を再開できるというものだ。「何だ？　ソレ」ってアンタ……悲ッ悲ッ悲ッ。

で，『ヴァンパイア』である。格闘ゲームで落ちこぼれながら，この作品はわりとヤル気になっている。そんな私のビシャモンは先日，スタート直後のバック・ジャンプにはじまってえんえんクルージングしまくる「待ちモリガン」にたたきのめされた。どうやって罰を与えたらいいでしょう？

猪野清秀

電子手帳ザウルスを購入し，スケジュール管理をすることに。だが多忙のため，説明書の半分にしか目を通していないらしい。

『ルナドンII』に期待大！

『ルナティックドーンII』は取材したときにはまだ遊ぶことはできなかったものの，前作以上の魅力を持っていることは確認できた。発売日が待ち遠しい。前作はセーブの時間の長さゆえに挫折(ざせつ)してしまったが，『II』ではセーブ・ロード時間も数秒単位で済むということだ。これでひと安心。海外ソフトのほうも期待作が目白押し。その中でもシエラの『アウトポスト』はCD-ROMをバリバリに使った本格的な宇宙開拓SLGで，何とWindows上で稼働するという。アートディンクの『A.IV. for Windows』とあわせ，Windowsのゲームにもようやく本格的なものが登場しはじめたという感じだ。高解鮮度CRTがほしい！

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

佐久間亮介

試写会で『ストII』アニメを鑑賞し，格闘シーンのかっこよさに涙する。豪鬼の隠された私生活もわかり，大収穫だったとか。

『ヴァンパイア』をプレイせよ！

ついに『ヴァンパイア』が発売された。ゲーム・システムの複雑さとスピードの高速化により，初心者にはとっつきにくい作品であるのはいなめないが，それでも非常に良くできた対戦型格闘ゲームであるのはたしかである。とくにグラフィックのレベルの高さは他社の追随を許さないほど。このジャンルに食傷気味のプレイヤーが多いのも事実だが，こういった作品ならば大歓迎である。『バーチャファイター』ともども格闘ゲームを支える柱となるはずである。

最後に，『ヴァンパイア』特集を構成するにあたり，BUGHOUSEのみなさんには大変お世話になりました。ありがとう。

板場利光

手塚一郎に「板場はサスカッチに似てる」と言われる。大きな口でなんでも食べるから？　それとも体型がコロコロしてるから？

目新しいゲームよりおもしろいゲームを

アーケードだけでなく，パソコン，コンシューマ，はたまた次世代ハードと，機種を問わずポリゴンを使った作品がたくさん発表されている。しかし「おもしろい！」と思えるものは少ない。

たしかに，ポリゴンを使えばリアルな画像生成ができるが，それは「ゲームのおもしろさの一要素」にすぎない。システムや操作性など，ゲームの根本がしっかりしていないと意味をなさないものなのだ。

無理に最新技術を使う必要はない。プレイヤーは「目新しいもの」より「おもしろいもの」を求めているのだから。メーカーのかたがたはそれを忘れないでほしい。

煌 竜

ライター生活2年間の延期をかけて，大学院の入試に挑戦するとか。そんなに遊んでいてだいじょうぶなの？

やっぱり格闘はいい！

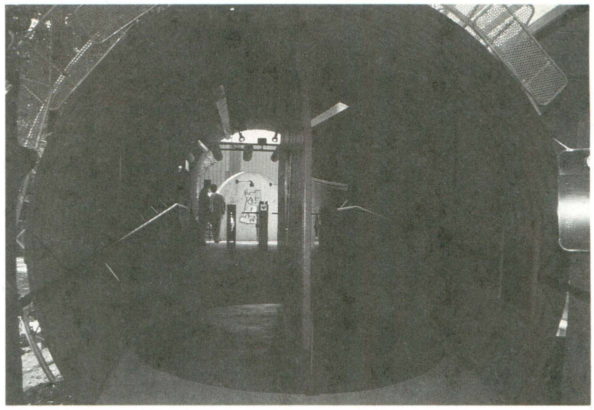
『ヴァンパイア』に群がる他のライターを横目に見つつ最近遊んでいるのは，『エイリアンvs.プレデター』。対戦格闘ゲームにはない「雑魚(ざこ)どもをなぎ倒し，張り倒し，たたき伏せる」感覚が味わえる良いゲームだ。ちなみに使用キャラはリン。接近戦は弱いのだが，空中戦（下突き＆投げ）と銃がとにかく強くて便利。2Pにプレデターで援護してもらうと，ほとんど無敵の感覚だ。

その『ヴァンパイア』はモリガンで遊んでいたはずなのに，なぜか周囲の人々にビシャモンを使うことを強制されている。僕が何をしたというんだ？　だいたい……あ，またスペースがない。ではでは。

ついに開園した話題のテーマパーク

都市型テーマパーク 遊びの錬金術国家

ナムコ・ワンダーエッグ たまご帝国



ナムコ・ワンダーエッグ（東京・新玉川線二子玉川園駅下車・徒歩5分）のとなりに，同じくナムコが運営する「たまご帝国」がオープンした。ワンダーエッグの弟にあたるテーマパークがどのようなものなのかをレポートしよう。　（文／山中直樹）

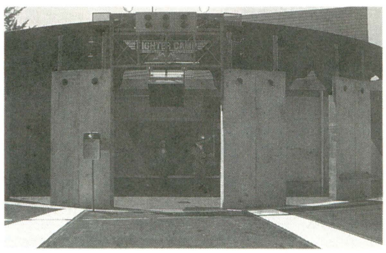
注目株

FIGHTER CAMP
ファイターキャンプ

アメリカのマジックエッジ社と共同開発したフライト・シミュレータ。2人1組のチームを組み，それぞれパイロット（操縦と敵機の破壊）とガンナー（敵機と地上物の破壊）になって，敵から制空権を奪い返すのが目的だ。のが目的だ。ゲーム自体は，実際のドッグファイト（空中戦）をモチーフにしているので，同社のビデオゲーム『エアーコンバット』に似た雰囲気がある。戦闘機の操作は，上下左右の移動と弾丸の発射以外なら自動操縦に設定できるので，初心者でも楽しめる。また，インカムを使った指令官との交信もあるため，バツグンの臨場感があるぞ。

なお，ファイターキャンプは，ビデオ上映→操作説明→練習→実戦→結果発表，という過程を踏むため，所要時間が約40分とムチャクチャ長い。待ち時間も考慮して，事前にトイレに行くことをオススメしよう。

また，このアトラクションだけは，フリーパス券を持っていても，別料金（1,000円）を払わなければ遊べない。注意するように。



Q-ZAR
Q-ZAR（キューザー）アリーナ

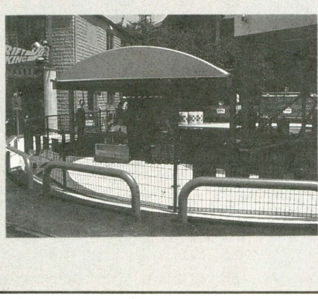
光線銃を使ったサバイバル・ゲーム。参加者（最大40人）は2チームにわかれ，相手のフィールドにあるターゲットを撃ってポイントを稼ぎ，どちらのチームが高得点を獲得できたかを競うのだ。敵が着ているジャケットを撃てば，しばらく光線が撃てないようにできるので，ターゲットを狙う係と敵の動きを封じる係に，役割を分担するといいだろう。



▶このようなジャケットと銃を装備して勝負するのだ

DRIFT KING
ドリフトキング

同社発売の『ドリフトキング』を使ったレース。さらに，たまご帝国バージョンでは，ドライバーがインカムを装備し，これに向かって大声で「ターボ!!」と叫べば，音声認識装置が反応して，一定時間スピードを上げることができるのだ。ただし，カートは非常にテール・スライド（後部が流されること）しやすいので，最初はターボに頼らず，無事故運転を心がけたほうがいい。路肩に衝突したときのショックは非常に激しいのだ（インカムが吹き飛ぶこともある）。ちなみに，音声認識装置は，大声なら無条件で反応するので，「ハド○ン!!」と叫ぶのも一興だ。



◀最大6人で走り、さきに3周した人が優勝となる

MIRACLE TOURS
ミラクルツアーズ

一部のテーマパークや映画館にも設置されているムービーライドの一種。アメリカのショースキャン社がプロデュースしたCG映像を，上下左右に激しく揺れるシートに乗りながら鑑賞する。

シートの揺れがとにかく激しいので，手すりにつかまっていなかったり，身体の力を抜いていると，イタイ目にあうぞ。

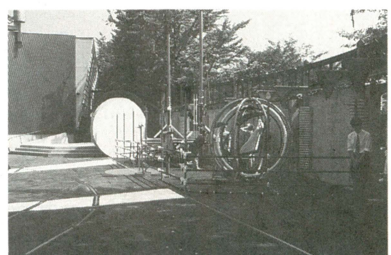
CYBER STATION II
サイバーステーションII

いわゆるアミューズメント・スポット。ワンダーエッグの「サイバーステーション」とちがって，ビデオゲームが設置されていないが，同社のモグラたたき『サメサメパニックグランプリ』（通信対戦タイプ）があるのは魅力。レストラン「エンパイアキッチン」と同様に屋内施設なので，夏の暑さをしのぐ場所としても重宝するぞ。

サーカスプラザ

屋外にあるサーカスプラザでは，トランポリンを使った「トランポリンシング」，地球ゴマに似た乗り物を使った「スペースボール」が設置されている。

とくに強烈なのが「スペースボール」で，所要時間は15秒と非常に短いのだが……まあ，内容については，遊んでみてのお楽しみということにしておこう。あえて忠告すれば，食事の前後に乗るのだけは……!?



▲左にあるのが「トランポリンシング」，右にあるのが「スペースボール」だ



人気ゲーム徹底攻略

シムシティ2000

都市計画書(上)
正当攻略編

パソコンの中で自由自在に神の視点から都市作りができるすばらしいシミュレーション・ゲーム『シムシティ2000』。今月と来月の2回に渡って，すべての市長たちにナイスでワンダホーなテクニックを伝授しちゃうぞ。

DATA
■PC-98版(256色専用)，DOS/V, Mac
■価格9,800円／27,600円(98版グラフィック・アクセラレータ・ボード付)
■イマジニア(ユーザーサポート☎03-3343-8900)
■動作環境 ●256色表示できるグラフィック・アクセラレータ・ボード ●386SX以上のCPU ●1.6Mバイト以上のメインメモリ ●ハードディスク(10Mバイト以上の空き容量が必要)

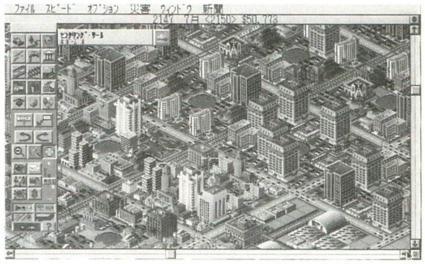
文／猪野清秀

大都市育成SLG『シムシティ 2000』のツボをピンポイント紹介！

PC-9821版も発売された『シムシティ2000』だが，読者のみんなは市長の気分を満喫しているだろうか？　前作とは比べものにならないほどに増加した公共施設や，まるでミニチュアの模型が生きて動いているかのように錯覚してしまうほどの高密度で描かれた建物のグラフィックに心を奪われ，市長どころではないかもしれない。回転や拡縮など，以前の『シムシティー』では考えられなかったような機能までついているのだから，思わず神棚に祭って拝んでしまいたくもなる。

だが同時に，配置アイテムやルールの増加は多くの市長に市政のむずかしさを実感させ，都市経営を困難なものにしている。住民たちのあまりのわがままに頭を抱え，夜も眠れぬ毎日を過ごしている市長もいることだろう。

だがそんな悩みで苦しんでいる市長ももう安心。この攻略記事がキミの悩みを一挙にズバっと解決しちゃうのだ。さぁ，スミズミまで目を凝らし，穴が開くまで読み返してくれ。

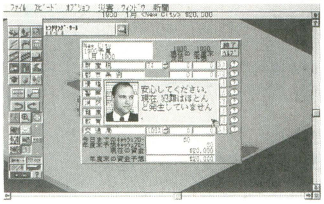


▲クォーター・ビューのマップの中に乱立するビル群。こんな都市がキミでも創れる！

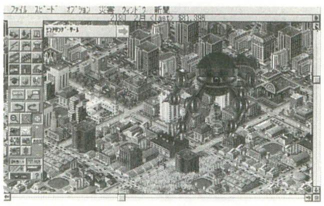
POINT 1 『シムシティ 2000』の概要を把握しよう

まずは『シムシティ2000』がどんなゲームなのか，もう一度おさらいしてみよう。『シムシティ2000』におけるユーザーの立場はズバリ市長。目の前に広がる大地の開発の全権を任された，一番偉い人なのだ。

市長に与えられた権限は数限りない。予算の設定や条例の公布と撤廃，都市計画の立案と実行，災害対策……。これらの問題を解決し，住民の支持を集めつつ，自分の好きな都市を作り上げていくのが目標だ。緑に囲まれた都市を目指してもいいし，人口過密都市を目標にしてもいい。自分の自由気ままに都市作りができるのが『シムシティ2000』なのだ。



◀予算面で専門家が鋭いアドバイスをしてくれるぞ



▶巨大ロボットが街を襲う！　災害は忘れたころにやってくるのだ

コラム 都市に最低限必要なもの

『シムシティ2000』には数々の公共施設や交通機関が存在するが，その基本となるものは，じつは前作『シムシティー』とそれほど変わらない。以下のものさえそろっていれば，都市建設はなんとかなってしまうのだ。まずはこれらを押え，慣れてきたら新しく登場したアイテムを使うようにするといいかも。

- 発電所(電気の供給)
- 区画(住民の誘致)
- 警察と消防署(治安維持と防火)

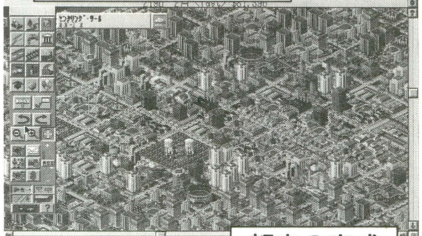
都市を支える2大要素

大きな都市を作り上げていくために必要な要素はいくつもあるが，それらは大きく下の二つに分類することができる。これらを忠実に守っていけば，誰にでもすばらしい未来都市が建設できるようになるハズだ。

建設方面

- 交通網整備
- 区画配置
- 公共施設建設
- 地形整地

ビッグでナイスな



都市の完成

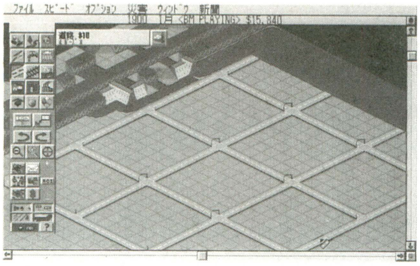
▲整然とした交通網に区切られた区画の中で，並び立つビルたち。満足度120%だ

行政方面

- 税率調整
- 助言受諾
- 条約制定
- 軍事基地誘致

POINT2 交通網の整備は6×6か8×8で行なおう！

自由気ままに街を作る人でも，その多くは道路や線路を碁盤目に配置することだろう。ありとあらゆる建物が，正方形のタイルの何倍かの大きさで形成されている『シムシティ2000』では，この「碁盤目に区切る方法」がきわめて有効だ。なぜなら区画を四角形にして配置すれば，スキ間なく建物が埋まるので，土地をムダなく使えるからである。



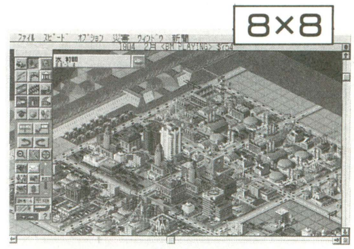
▲はじめに道路で開発予定地を区切っておけば，後々の市政も非常にやりやすくなる

交通網を碁盤目配置にすることはわかったが，どれくらいの大きさで区切るべきなのか？都市のデザインや建設方針によってその最適パターンはさまざまだが，迷っている市長諸君には6×6や8×8をオススメしておこう。

なぜこのパターンが良いのか？　6×6を推薦するのは，道路から3タイルを越えたところには，住民は建物を建てない傾向があるからだ。この法則を元に考えると，3×3がもっともムダの少ない方法だ。8×8は4タイル四方の公共施設を多く建てる場合にオススメしたいパターン。公共施設はほとんどが3タイル四方か4タイル四方のため，6×6で交通網を作ると何かと支障が多くなってしまうからだ。



◀6×6ならスキ間なく建物で区画が埋まる

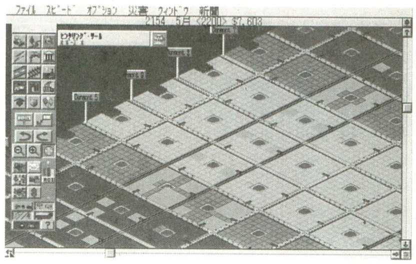


▶8×8ならゆとりある都市計画が可能だ

POINT3 区画の配置はR:(I+C)=1:1で

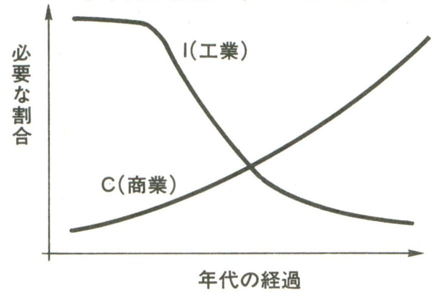
住民を誘致(ゆうち)するための区画配置では，住宅(R)・工業(I)・商業(C)の合計3タイプの種類の中から選んで配置できる。工業区画周辺には公害が発生するので住宅区画から離して作るべきだとか，住宅区画の数は商業区画と工業区画を足した数にすべきだという常識は前作『シムシティー』と同様。つまり『シムシティ2000』でも住民は，住宅区画に住居を構え，昼間は工業・商業地帯で働くのである。よって，Rの数とI＋Cの数が一致してこそバランスの取れた都市となりうるのだ。

また，『シムシティ2000』では年代と共に産業構造が変化し，工業中心から商業中心の街へと変わっていく。時代の流れや需要と共に工業区画をツブし，空いた土地を商業区画へ変更していくべきだろう。プレイ方法や税率などに影響を受けるが，商工業の必要性は，ほぼ右のグラフのように変化していくはずだ。



▲工業区画と商業区画の和は，住宅区画と同じ数になるように配置するのが基本

◎年代の経過とI，Cの必要比率

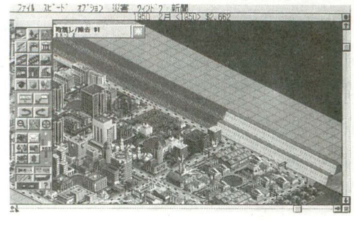


POINT4 発電所と地形の関係

『シムシティ2000』では時代の流れと共に新種の発電所が建設できるようになる。最大でその数は九つ。前作でもおなじみの火力発電所から，最新鋭の核融合発電所まで，じつにレパートリーに富んだラインアップである。

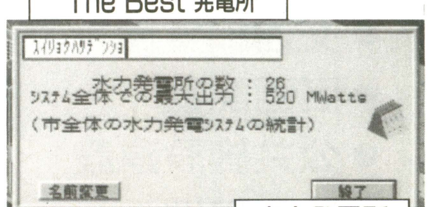
発電所のほとんどは多かれ少なかれ危険性（あるいは公害源）を持っているので，できれば住宅区画とは離して配置したい。孤島や山頂にまとめて発電地域を作るのも妙案だ。

さて，長いおつきあいをする発電所の中で，もっとも頼りになるのはどのタイプだろうか？資金と発電力との比率では核融合発電所が一番だが，これには50年に一度建て替えなければならないという弱点がある。その点水力発電所なら地形を選ぶものの，永遠に建て替え費は必要ない。地形を造成してでも水力発電所を建設しておけばまちがいないだろう。



▶滝を作って水力発電所をつぎつぎと建てよう

The Best 発電所



水力発電所

POINT5 公共施設は影響範囲を考えて等間隔に

同じ場所に警察や学校などの公共施設を10も20も建てたところで，それらが影響を及ぼす範囲はたかがしれている。同じ効果をもたらす公共施設は，その影響範囲が重ならないように，等間隔で配置するのが一番効果的かつ経済的なのである。

ここでPOINT 2の「碁盤目区画」が役立つ。道路を物差しがわりに公共施設を配置していけば，きわめて等間隔に，しかも誰にでも簡単に理想的な配置ができるようになるのだ。



▲たとえば「警察は4ブロックおき」というように配置すれば簡単に等間隔配置が可能

POINT6 税率調整で自由自在に住民を誘致しよう

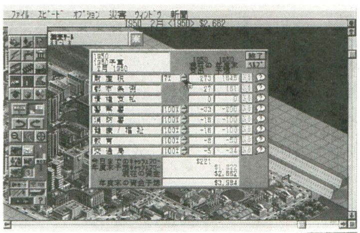
前作では単に住民税の上下しかできなかった税率も，『シムシティ2000』では3パターンの変更ができるようになったことをご存知かな？　すなわち「全体の税率」「各区画別の税率」「産業別税率」だ。これらを駆使すれば，思うがままの産業構造の都市が作れるぞ。

なぜなら一般的に，税率を上げれば上げるほど上げた分野は衰退し，税率の下げ幅が大きいほどその分野は発展するからだ。つまり，栄えさせたい産業（あるいは分野）の税率を下げればいいのである。

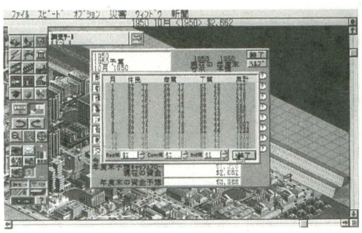
具体例を挙げてみよう。先にも述べたように，ゲーム開始直後は商業よりも工業のほうが発展の度合いが高い。だがここで商業のみ税率をグンと下げれば，工業と商業のバランスがうまくとれた都市作りが可能になるのだ。


◀税金のアドバイザーに助言を求めるのもよい

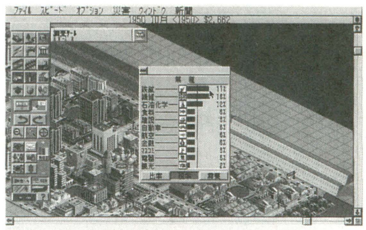
1 全体の税率


◀もっとも一般的な税金。3%くらいがベスト

2 各区画別税率


◀区画別の税率。一番多用したい税率変更命令だ

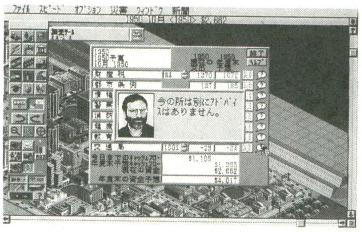
3 産業別税率

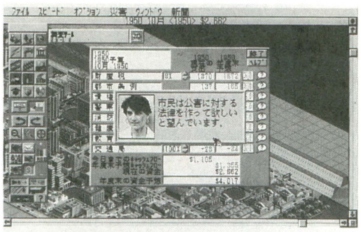

◀あまり使わないが，産業別の税率変更もできる

POINT7 専門家の助言には素直に耳を傾けよう

『シムシティ2000』のナイスなポイントの一つがこの専門家助言制度。予算命令ウィンドウの「？」マークのふきだしをクリックすると，その分野における専門家が現状について的確なアドバイスをしてくれるのだ。『三國志』や『信長の野望』シリーズの軍師のようなものと思ってもらえばいいかもしれない。

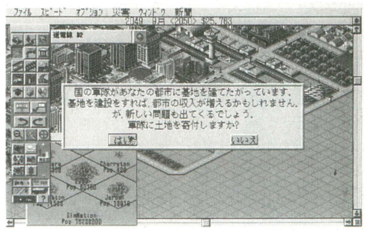
たまに的ハズレなことを言う場合もあるが，たいていにおいて彼らの助言は（少なくとも予算に関しては）正しく，そして適切である。ちょくちょく彼ら（あるいは彼女ら）の意見を聞き，すべての専門家から「今のところはとくにアドバイスはありません」というセリフを聞けるように善政をしいていこう。


◀ふきだし部分をクリックすると助言が聞ける


▶専門家のアドバイスは大いに参考にしよう

POINT8 軍事基地をどうする？

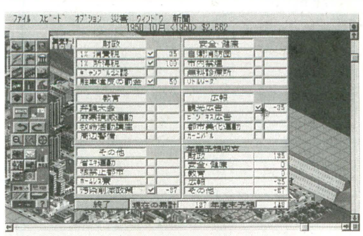
街の人口が6万人を突破すると，軍施設の建築を要求してくる。受け入れれば産業が活性化するが，公害や犯罪など，マイナス面も増加する可能性がある。それに軍事基地の場所は乱数で決定されるので，都市計画の足を引っ張る可能性もある。直前でセーブしておいて何度か試してみるのがベストだろう。

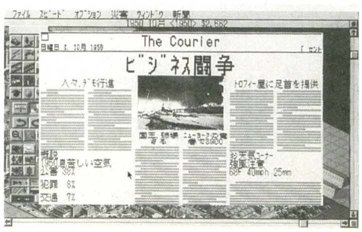

◀長短所を持つ軍事基地。あなたならどうする？

POINT9 条例の制定で豊かな街を目指そう！

その存在すら気づかない人もいる可能性のあるのが，この条例の制定。ユーザーが築き上げている街だけに有効な法律を，市長たるユーザー自らが制定できるのだ。

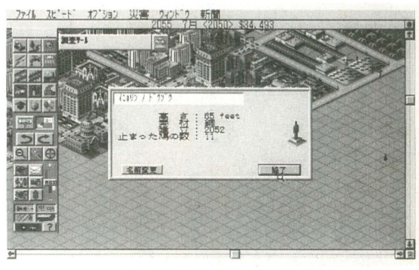
とはいうものの，自由自在に制定できるワケではない。市長が実際にできるのは，既存の条例案を採用するか否かの決定だけである。一つ一つの条例はたいしたことがないように見えるが，じつは少なからぬ影響を都市に与える可能性があるのだ。どの条例がどんな効果をもたらすのか，説明書をよく読んで，自分の市政にあったものだけを採用するようにしよう。どれにすればいいのかわからなかったら，専門家の意見を聞いてみるのが無難だ。

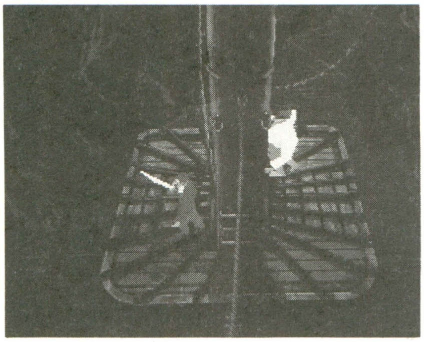

◀項目をクリックすれば条例は制定される


▶市民の苦情を参考にするのもいいだろう

次号予告

来月は，今月とは180度視点を変えて，『シムシティ2000』の楽しみかたを別の角度から考えてみるぞ。おもしろい建物の探求や裏技紹介など，内容は盛りだくさんだ。


▲ボーナス・アイテムの一覧もつける予定だ。期待していてくれ！



死闘の中でキミは何を見るのか？

アローン・イン・ザ・ダーク2

■対応機種：DOS／Vパソコン（Mac版は秋，PC-9821&FM TOWNS版は冬に発売予定）
■発売元：アローマイクロテックス　■12,800円　■7月8日発売

先月号に引きつづき，DOS／Vパソコン・ユーザーのために，物語の結末へと至る第3部の道のりを紹介していこう。ヘルズキッチンでのエリザベスとの出会いにより，地下に隠されたガリオンへと拉致されたカーンビィの運命は？　（佐久間亮介）

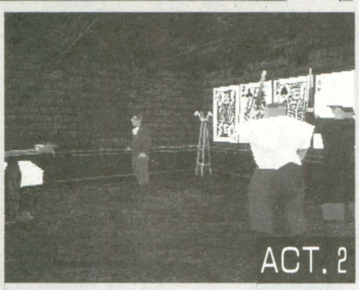
闇に呪われたガレオン船での最終決戦！

ACT.2までの展開

邪悪に魅入られた海賊たちに占拠された館・ヘルズキッチン。そこに捕らわれた少女グレースを救出するため，カーンビィは単独で館への侵入を試みる。つぎつぎと現れる邪悪な影，至るところで口を開く死のワナをくぐり抜け，彼は館の最上階へたどり着く。そしてブードゥの密教を目撃するのだった……。



◀館をとりまく庭園内では、壮絶な死闘がくり広げられた。



▶捕らわれた少女の姿を求め、館の最上階を目指したのだった

ACT.3 ガレオン船

悪しき者たちの集う ガレオン船を破壊せよ

いよいよ最終決戦の舞台へ。ここからは少女が主人公となるのだ。

船内　手カセの鍵を探しだしカーンビィを助けだせ

第3部では，これまでのカーンビィから少女グレースが主人公となる。彼女はまだ幼く，したがって腕力の必要とされる戦闘などの行動は一切，行なうことはできない。まずはカーンビィの自由を奪っている手カセを外すための鍵を探しだすのが目的となるのだ。

留置場から廊下へと移動すると，右手より船員が近づいてくる。彼に見つからずに移動するのが，最初の難関となるはずだ。左右に伸びる廊下のどこかに隠れ場所が……。甲板上でも廊下同様に，船員に見つからずに移動しなくてはならない。甲板上にあるさまざまな荷物がグレースの味方となってくれる。船長室では品物の組み合わせが重要になるのだ。

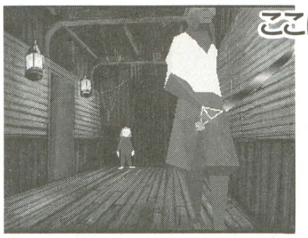


◀甲板上では正しいルートをとおって移動しなくてはならない。まちがったルートでは、船員たちに見つかってしまうのだ

ミニ大砲が鍵となる



▶船長室では大切なアイテムである杖が見つかる。また脱出の際には、ここで入手した品物を使おう。



◀身体の小さいグレースだからこそ、他人に見つかりづらい場所というものがある。そこを利用せよ



◀調理室にはどこかで見た装置が……。ある品物を使って装置を作動させてやれば、ヘルズキッチンへともどれるのである

攻略の流れ ACT.3

ガレオン船

- 留置場：グレースならではの出口を見つけて、見張りの部屋へ移動する。
- 見張りの部屋：三つの品物を入手。そのうちの一つを使い、オウムと話す。
- 2層目の廊下：右からくる船員につかまらないよう、廊下の特定箇所を利用する。
- 甲板：1層目から甲板へ移動後、別の入口を使って再び1層目へ移動。
- 船長室：重要物品である杖を入手。扉の向こうにいる敵を倒し、脱出する。
- 調理場：船長室の周辺で入手した品物を使い、ある装置を作動させる。

ヘルズキッチン

- 1階の調理場：新たなアイテムを入手。廊下にいる敵はアイテムを使って倒せ。
- 2階の廊下：館の調理場にて手に入れたアイテムを使い、敵の動きを封じ込める。
- ビリヤードルーム：テーブルから品物を入手。隠し扉の奥にも品物が隠されている。
- 魔女の部屋：奥にある呪術室にて品物を物語の鍵を握るアイテムに変化させる。
- 見張りの部屋：少女が最初から持っていた品物と部屋の仕組みを使って敵を倒す。

（ガレオン船）

- 留置場：主人公は再びカーンビィに。鍵を拾い、手カセを外してしまおう。
- 酒蔵：留置場で拾った武器を使って、呪われた敵に本当の死をあたえる。

ヘルズキッチン

館に隠された秘密を解き明かし重要アイテムを手に入れろ！

ヘルズキッチン内で行なうべきことは少ない。カーンビィの手カセを外すために必要な鍵は，この館のどこかに隠されているのだ。

館には数名の見張りが，いまなお残っている。この見張りたちをいかにして倒していくかがヘルズキッチン内での課題。なにしろグレースには“戦う”という行動選択肢は用意されていない。さまざまなアイテムや室内の仕掛けを駆使して，敵を倒していくことになるのだ。調理場の外にいる敵は，足もとをスベらせるような品物を事前に設置しておき，そこへうまく誘導しよう。調理場とビリヤード・ルームで手に入る品物が，唯一の武器だ。

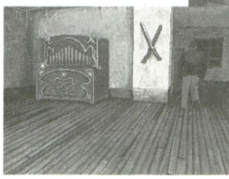
おびきよせろ！





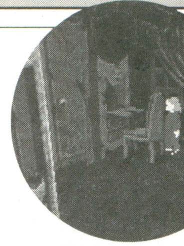
▶調理場に，事前に品物を仕掛けてから敵を誘導しよう

ベッドを活用



◀最初から持っていた品物をオトリとして仕掛ける。あとは大きな音をたてて…

机に隠された秘密



▶ビリヤード・ルームの奥にある隠し部屋。この部屋のどこかに目的の品物が隠されている

呪術室へ！



◀呪術室では，ある品物を重要なアイテムに変じさせる。ガレオン船で手に入れたアレだ！

船内

舞台は再びガレオン船へ――最終決着のときが迫る！

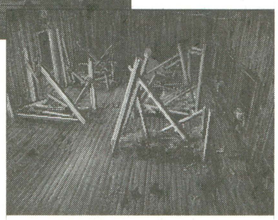
舞台は再びガレオン船内へともどる。今後，主人公は物語の展開にあわせて，カーンビィとグレースの2人が演じていくことになるのだ。ガレオン船内にいる敵を討伐しつつ，船に大きなダメージをあたえるための手段を探してみよう。船内にある大砲と品物を組み合わせれば，多くの敵が眠る××を大破させることだってできてしまうのだ。すべての部屋をまわり，敵を残らず倒していこう。

魔女エリザベスを打ち倒すには，魔術を打ち破ることを考えなければならない。グレースがすでに持っている品物を残らず試してみるといいだろう。エリザベスを打ち倒せば，いよいよ片目のジャックとの決戦だ！

火薬をセット

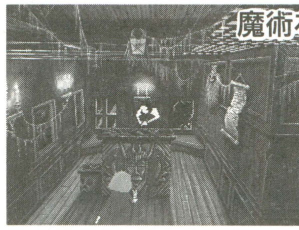


◀すでに手に入れた火薬と船内にある武器を組み合わせれば，ガレオン船の一部を破壊できる



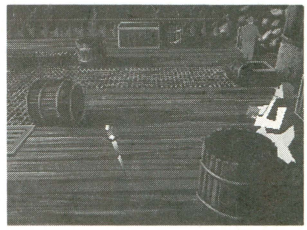
▶大破した××。ここを破壊してしまえば，敵の戦力の大半を奪ったことになる。いよいよ決戦だ

魔術をうち破れ！



◀隠し部屋の奥にいるエリザベス。彼女を倒さないかぎり，カーンビィは助けだせないのだ

決戦へ！



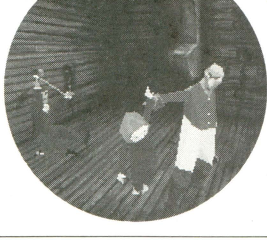
▶船の甲板上にて最終決戦へ。残党を倒しつつ，片目のジャックを追いつめよう。決着をつけろ！

エリザベスの呪いが！



▲エリザベスの呪いにより再び動けなくなってしまったカーンビィ。さあ，グレースの出番だ！

再びカーンビィへ



◀主人公は再びカーンビィへ。床に落ちている鍵を拾い，窮地に立たされているグレースを救いだしてあげよう

ガレオン船

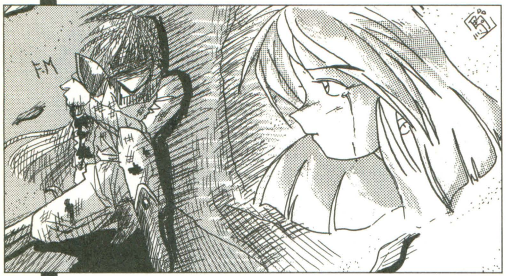
- **船倉**　拳銃の使い手を倒して弾薬を手に入れる以外，すべきことなし。
- ➔ **鋳造室**　2人の敵を倒し，船内の扉を開けるために必要な品物を入手せよ。
- ➔ **火薬庫**　この部屋ならではのアイテムと本が手に入るので忘れずに探せ。
- ➔ **大砲の部屋**　××に仕掛けを施してから，大砲を使う。鎖を切るのを忘れずに。
- ➔ **調理場**　2人のコックを倒す。食料貯蔵室においても敵が出現するので注意。
- ➔ **船長室**　再びエリザベスの呪いにより動けなくなる。グレースが主人公に。
- ➔ **船の甲板**　甲板にいるさまざまな敵を倒しつつ，片目のジャックを追うのだ。
- ➔ **最終決戦へ！**

国産機種ユーザーよ，首を長くして待て！

これにて『アローン・イン・ザ・ダーク2』におけるエドワード・カーンビィと片目のジャックとの壮絶な戦いは幕を閉じる。今回は日本語版発売直後ということもあり，明確な解法の掲載はひかえさせていただいた。

秋にはマッキントッシュ版が，そして気になる国産機種，98版とTOWNS版も冬には登場予定と，まだまだ『アローン2』の人気は衰え（おとろ）そうにない。当然，国産機種版が発売された際には再び本誌において特集を組む予定である。もちろん今回よりも，さらに突っ込んだ内容でお届けするつもりなので，楽しみにしていてほしい。国内ユーザーの闇との戦いは，この冬が本当のスタートとなるのだ。

難解な謎，そしてその美しい解法。ひさびさにAVGの大作と呼べる作品が本作である。なかにはヒントとなるべきものがなく，すべてを自分で考えなくてはならないものもある。しかしAVG本来の持つ，謎解きの楽しさが確かにここには詰まっているのだ。国産機種のユーザーは首を長くして待っていてほしい。



ゲーム考現学

《第3回》"戦士の肖像(前編)"

Written by 山田 整&桂 令夫

今回の「考現学」は前の2回とは方向を変えて具体的な対象……あらゆるゲームの主役である「戦士」にスポットをあててみた。なお，このテーマは特別編として前・後編でお送りする。（タイトル横イラスト：駒使い&岬ふみこ）

戦士……その偉大なる肖像

AVG, RPG, SLG, アクション，その他あらゆるジャンルのゲームに「戦士」は姿を見せている。騎士，闘士，武士，剣士……時と場所によって微妙に姿と呼び名を変えつつも，「闘う人」としての戦士はパソコン・ゲームのごく初期のころから登場していた。

欧米には幻想文学や娯楽小説，テーブルトークRPGなどでファンタジーものの下地がすでにあったことは事実だが，やはり「幻想の世界で怪物を相手に1人剣を振るう勇者」をビジュアルに表現したいという願いが，ゲーム化の直接の動機であることはまちがいないだろう。自らの力と知恵と勇気だけを頼りに強大な敵に立ち向かう姿は，ゲームの主人公としてもまことにふさわしいものだった。

時が移り，高速のハードや大容量の記憶装置が現れてもそれは変わらない。戦士は常に英雄……そう，英雄なのだ。たとえ敵を呪文一発で吹き飛ばすのが味方の魔法使いであろうとも，魔剣がなければただの荷物運び役にすぎなくても。物語の主役は，必ず剣を片手にした戦士なのだ（例外も多少あるが）。

ただ，以上のささいな例のように，最近のゲームでは「十分に活躍する戦士」が減っていることも事実であって……。

後編に向けて

というわけで今回は戦士の活躍するゲーム&小説として以下の2作品を取り上げているわけだが，「そんなのは戦士じゃない」と思う人も多いだろう。よって，後編では読者のみなさんの投稿をもとにゲームにおける「戦士」のイメージを探っていくことにした。基本的にゲーム中心でいくが，小説紹介やイメージ・イラストも論旨がはっきりしていれば（要するにデキが良ければ）掲載の可能性あり。文字ネタも大歓迎だ。締切は9月15日必着，編集部「ゲーム考現学」あてでどうぞ。

ゲームの周辺から

偉大なる戦士 ～コナン・シリーズ

（ロバート・E・ハワード，創元推理文庫）

「戦士」はファンタジーRPGの常連である。龍や坊主やスライムがでてこないゲームはあっても，戦士のでてこないゲームはない。彼らはあらゆる種類の武器とヨロイを使いこなし，力まかせに敵をたたき伏せる。だが坊主や魔法使いといったキャラクターがレベルアップとともに超常の力を身につけるのに対し，戦士は人間のワク内での成長しかしないため，最終的にはどうしても地味な存在になる，というのが現在のだいたいのイメージだろう。

だが，これはこれでいいのである。……かつて戦士が猛威をふるった時代があった。ヒロイック・ファンタジーの時代である。

☆

筋骨たくましい蛮人が毛皮を身にまとい，戦場往来で刃こぼれのできたナマクラを振りかざす……これがヒロイック・ファンタジーだと思ってほしい。本当はこれ以外にも，病んだ文明人が黒い剣を構えるとか，大男と小男の2人組が金袋を持って街の屋根を飛び移るとかいう作品もあるが，まあとりあえずそれはおいといて……。

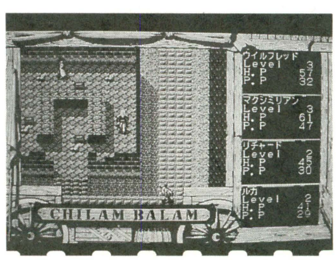
ともかく，かつてヒロイック・ファンタジーの時代があった。1930年代という大昔である。合州国にパルプ雑誌とよばれる雑誌群があった。クズ紙（パルプ）の上で派手なさし絵と派手な小説を展開した雑誌である。内容は5ページごとに惑星が一つ破滅，20ページごとに邪神が1匹復活というものであった。ド×ゴン・マ×ジンやグ×フォンを，富○見や朝○ソ○ラマとは比べものにならないほどの弱小出版社が出版し，資金不足を話の派手さで補ったと考えてほしい。それがパルプだ。

このパルプ雑誌の売りものの一つに，クトゥルフものというのがあった。「人間がまだ猿だったころ，この世を支配していた偉大な一族があった。謎の原因により一度は眠りについた彼らだったが……いま，ふたたび復活する！圧倒的な力！宇宙的な恐怖！うねるぐにょぐにょの触手！名状しがたいどろどろ！全世界はいま恐怖する！」というものである。クトゥルフものは全世界で今も書きつがれており，コンピュータ化もされた。『ティラム・バラム』『ラプラスの魔』などなど。その典型的なストーリーは「わたしは叔父のあやしげな遺書に導かれて古びた港町に……霧の中からひびくぴちゃぴちゃという足音……有史以後のものとは思えない足跡……逃げたほうがいい……だが見てみなければ……宇宙的な恐怖，うねるぐにょぐにょの触手，名状しがたいどろどろ，ぎゃあああああああ」というものである（ファンの人，怒らないでね）。

だがここにハワードという男がいた。出身は石油と西部劇で有名なテキサス，腕に拳闘の覚えありというろくでもない男である。彼が書くクトゥルフものの典型的なストーリーは「わたしは宇宙的な恐怖，うねるぐにょぐにょの触手，名状しがたいどろどろである。深い眠りから覚め，本能に導かれてここへ……霧のなかからひびく人間の足音……人間の足跡……逃げたほうがいい……だが見てみなければ……なんと，訓練された戦士！　ぎゃあああああああ」というものだった。邪神が弱いのではない。戦士が強いのである。

☆

この男がクトゥルフものと同時に書いてい



◀クトゥルフものの『ティラム・バラム』。原作ファンの間では賛否両論あるが……

国産パソコンから

我は力，我は闇 〜ディー・アーク

（姫屋ソフト／PC-9801用）

価格：8,800円

「戦士である主人公を鍛えつつ各地の敵の拠点をつぶしてまわり，その途中敵側の美形ライバルとの絡みあり，仲間の増加あり，もちろんビジュアル・シーンもビシバシ」……こう紹介するとまことにオーソドックスなRPGのように聞こえるかもしれないが，じつはこのゲームは以下の3点の特徴を持つ，とんでもないゲームなのだ。

①主人公が悪役（ダークサイド）である

主人公が犯罪者というゲームはたまにあるが，最後の最後まで悪人だというのはさすがに珍しい。一度は命を助けてくれた人を平然とたたき殺し，敵が手ごわいと見るやその身内をさらって洗脳して同士討ちをさせる。しかも仲間の増やしかたに至っては…。

漆黒の鎧に身を固め，塔の階段を登っていく主人公。そこへ突然現れる赤い鎧の女騎士。

「この塔に何の用？」

嘲るように答える主人公。

「従順で強い女を探しにきた」

「はっ！残念ね。強い女はいるけれど，従順な女はいないわ」

ニヤリと笑う主人公。

「そうか。ならば従順な女にしてやろう!!」

②敵の出現ON・OFF機能が付いている

「ザコ敵が割と強い3DタイプRPG」と書けば敬遠する人も多いと思うが，このゲームは大丈夫。なにしろ敵の出現そのものをカットできるのだから。プレイの快適さは保証済みだ。

③主人公が戦士らしく闘う

主人公は一応魔法を使うが，役に立つのは体力全回復の魔法のみ。あとはひたすら殴る！殴る！殴る！　でてくる敵も少数ならばこちらは主人公ただ1人，展開されるのはまさに肉弾戦。小手先の魔法や剣技に頼らない，戦闘そのものののパワーが感じられる。

☆

「いかなる状況におかれてもただ1人立ち上がり，最後まで戦い抜く」……パーティ内のドラマや特殊なアイテムが全盛のいま，こういう昔ながらの戦士の姿を見ることは少なくなった。しかしこのゲームの主人公は，「悪」の姿を借りて戦士の真の姿を見せてくれている。悪の論理に感情移入できない人や戦闘が嫌いな人には向かないが，対象を限ったうえで強力にオススメする。



◀「攻撃魔法」はほとんど役に立たない。現れる敵は，ただひたすら力でねじふせるのみだ



◀"闇"の元指導者を惨殺する。「強くなければ生き残れない」主人公の信念の反映とも言える

今月のイラスト

by　渡瀬右京



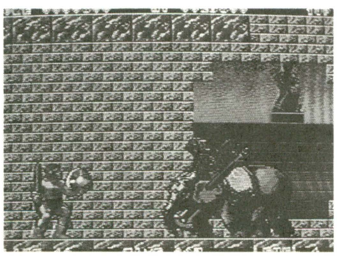
おや，これは『エメラルドドラゴン』のアトルシャンかな？　ごめんなさい，じつは遊んだことがない（←無責任）。感想，思い入れなどあったらぜひ聞かせてください

たヒロイック・ファンタジーが，一部で有名な「コナン」ものである。創元推理文庫からでていて，いまも簡単に手に入る。

主人公コナンはファンタジー史上最強の戦士と言ってよい。とはいえ，べつに剣で惑星を裂いたり，龍を一撃で倒したりするわけではない。小説のキャラクターを文章で「強い」と書くのは簡単だが，読者に「こいつは強そうだ」と思わせるのはとてもむずかしい。コナンはこの点で成功している数少ないキャラクターの1人なのである。では彼がどう強いかを順にあげていってみよう。

①彼は十分に強いので魔剣を使わない。

「怪物はふたたび，炎にひゅうひゅういう音をたてさせ，猛然と彼に襲いかかってきた……しかし……少なくとも現し身の姿をとっているかぎり，いかにそれが怪異なものと見えようとも，刀槍で斬り殺し得ぬことはないというのがコナンの信念だった」



◀メガドラ版の『ラスタンサーガII』。主人公の姿はほとんどコナンだ（とくにIの）

何かにつけ＋1の魔剣を必要とする某ゲームの戦士に聞かせてやりたいセリフである。

②十分に強いので正義を信じない。

「『おまえには，まだ借りがあるわ。……黄金1万枚を支払うつもりよ』

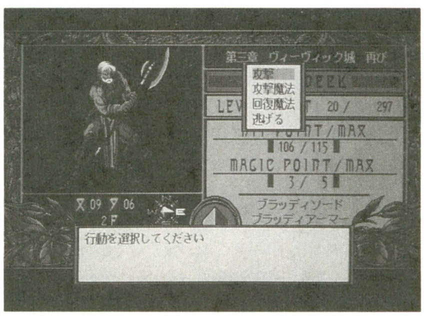
『支払ってもらわんでも……おれなりの方法でとりあげる。アヨドゥヤの宮殿で頂戴する。5万人の部下をひきつれて，支払額が公正かどうか，拝見しに行くつもりさ』

③十分に強いので文明を信じない。

（文明国に雇われて辺境の蛮人どもと戦い，負け戦のあとで）

「『あの砦は再建されんだろうな』

『再建なんかできるものか。アキロニアはコナジョハラの土地を失った。……これからは雷河が新しい国境になる。……いつだって，最後の勝利は野蛮のほうにある』



▲高貴なる野蛮人，コナンの活躍がここにある（本当は全7巻）。戦士に興味がある人は必読

④十分に強いのでパーティを組まない。

「おれ1人で立てないのは，死んで行くときだ。いまは，大瓶いっぱいの酒が欲しいだけだ」

☆

こいつの強さがわかっていただけただろうか？……なに，とりあえず危険さだけはわかった？

そうだろうなあ。

否定はしない。こいつはとても危険なやつだった。このような危険なやつが失せて，戦士が坊主や魔法使いの楯がわりになったのは，考えてみるとてもいいことである。戦士ファン諸君，悲しいときには「コナン」を読みたまえ。そしてもし「こうまで強かったんじゃしかたないよなあ，封印されたのも」と思ってくれたなら，この男に一滴の涙を惜しまないでくれ。

☆

蛇足だが，市販のゲームで筋肉ムキムキ，頭にバンダナか鉄の輪，バスタード・ソードを抱えたやつがいたら，コナンとはそんなやつだと理解してほしい。コナンの映画版『コナン・ザ・グレート』では，かのアーノルド・シュワルツネッガーが主人公コナンを快演している。

とびだせ！ 同人野郎

1か月ぶりのごぶさた，お元気ですか？　この本が発売された8月8日（7日も）はコミケット46当日。みんなは参加したのかな？　来月号では，コミケット特集を組んでみるつもりなので，行けなかったキミも楽しみに待っててね。今月は，6月号で『Fangs Out』をとりあげた，たぼはぜ工房特集。このページでは，こうしてサークル自体にもスポットをあてていきたいと思っているんで，お願いですから全国のサークルのみなさん，ソフト送ってください（笑）。　（文／安部理一郎）

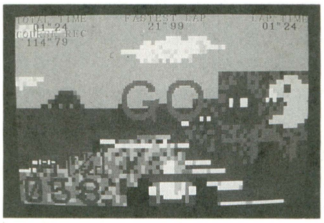
評判よかったぜ・たぼはぜ工房特集

Virtuan Formula

■PC-9801■たぼはぜ工房
■500円分郵便小為替

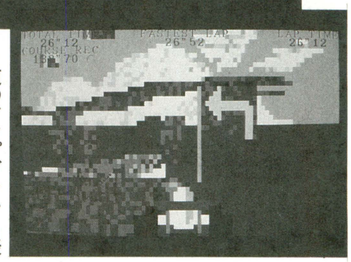
1本目は『Virtuan Formula』。どこかで聞いたことのあるタイトルだけど，ゲームの内容はあんまり関係ないぞ。プレイヤーはF1らしき車をあやつり，公道，山道，海辺などのコースをできるだけ速く駆け抜ける。また，道の端から落ちると，しっかり目の前がグルグル回りながら落ちるんだ。当然といえば当然だけど，なんかうれしくなっちゃうね。

「なんでこんな車が山道を走れるのだ？」というツッコミが許されるのは同人だからこそ。人間が手から飛び道具だしている世の中，堅いことは言いっこなしだ。このゲームで注目すべきは，ゲームとして成り立っていること。技術先行の同人ソフトにありがちな，自己満足に終わっていないあたり，さすがたぼはぜ工房，と言いたい。



▶「バーチャン」とはいっても，本当におばあちゃんが走るわけじゃないよ




▶道のアップダウンも表現されているので，迫力満点！

POWER DRIVIN'

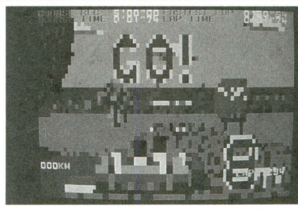
■PC-9801　■たぼはぜ工房
■500円分の郵便小為替

レースゲームが2本つづいちゃうけど，こちらはあの『○ワー○リ○ト』なのだ。まちがっても『○ードドラ○ビン』じゃないぞ。

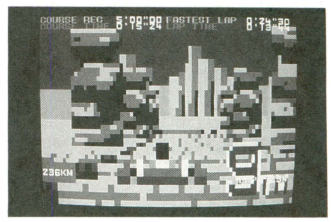

▶こちらもレースゲームなのだ

こうしたソフトたちは，ドット比を調整したり，遅い機種でも回転などの処理がしやすい特殊な画面モードを使用して，PC-98上で見事な映像を見せてくれる。

唐突だけど，この2本のゲーム，それぞれ作者が別人なのだ。じつはこのたぼはぜ工房，たった2人がメインとなって構成されているサークル。基本的には1人でプログラムから音楽，グラフィックまで仕上げてしまっているらしい。最近では珍しいスタイルだよね。



◀クラッシュすると「HURRY UP」と言われちゃうのだ


▶3位以内に入賞できないと，ゲーム・オーバーになってしまう

通信販売の常識マニュアル

通信販売に関するマナーの悪さが何件か報告されているので，ここでもう一度おさらいをしておこう。

①郵便小為替の購入方法

通販では，金銭の授受を確実かつスピーディに行なうために，郵便局で購入できる「郵便小為替」という手段を多用する。購入の際には，「無記名で」とつけくわえておこう。記名してしまうと，換金するときに手間がかかってしまうのだ。

②返信用封筒，切手の確認

ただ為替を送るだけじゃダメ。サークル側の手つづきを軽減させるためにも，返信用封筒は忘れずに。また，送料が必要なソフトには返信用の切手も忘れずに入れておこう。

③宛て名カードの同封

これも，サークル側の手間を減らす目的で同封するもの。自分の住所・氏名を書いたシール（フロッピーディスクのラベルのようなものでもいいぞ）も忘れずに入れておいてあげよう。右に宛て名カードの記入例を載せておいたので，参考にしてほしい。

④郵便料金の確認

4月1日から，郵便料金が改定された。料金不足は受信者負担（＝サークル負担）となってしまうので，くれぐれも不足のないように。

〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波 太郎 行

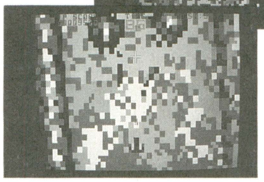
OSSAULT PLUS

■PC-9801　■たぼはぜ工房
■500円分の郵便小為替（送料込）



◀あのゲームが98で！ 拡大・縮小・回転もバッチリ再現されているぞ





◀ルールもそのまま，グレネードもOKだ

まずは模倣から――芸術における基本である。同人ソフト界でもその法則は当てはまるのかもしれない。画面写真をみてもらえばわかるとおり，『○サ○ト』の98版なのだ。

たしかに，縮小版ながらよく移植されている。さしずめ，電波マイコンソフトから発売されていた『タイニー・ゼビウス』といったところだろうか。完成度はかなり高い。

個人的に大好きな作品でもあるのだが，あえて客観視させていただくと，「同人だからといって著作権法違反にならない」というわけではない。もちろん，制作されたたぼはぜ工房も重々承知のうえ，なのだろうが……。

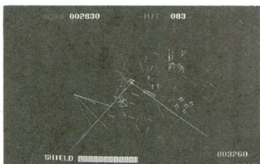
＜８月以降のイベント＞

8月13日(土)	大阪パソケット32	大阪国際貿易センター
	仙台パソケット29	トレンドホール
8月14日(日)	金沢パソケット18	MROホール
	札幌パソケット34	札幌テイセンホール
	栃木パソケット11	栃木商工会議所
8月15日(月)	小倉パソケット10	西日本総合展示場
8月21日(日)	パソケット晴海夏まつり2	晴海国際展示場・南館
	宇都宮パソケット16	宇都宮産業展示館
	清水パソケット3	清水マリンビル
	前橋パソケット5	グリーンドーム前橋
8月28日(日)	長岡パソケット3	ハイブ長岡
	名古屋パソケット35	東別院青少年会館
	広島パソケット23	広島市東区民文化センター
9月4日(日)	デジタル・フェスティバル1	科学技術館
	熊本パソケット17	熊本市流通情報会館
	盛岡パソケット13	岩手県産業会館サンビル

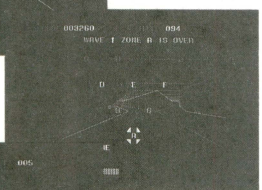
▲同人ソフトの即売会の開催情報。いずれも開催時間は午前11時〜午後3時までとなっている。パソケットに関する問い合わせはパソケット（☎03-5821-1811），デジタル・フェスティバルに関してはブロッコリー（☎03-5387-6781）まで。

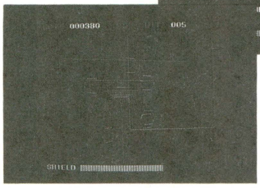
STAR AX＋BI

■PC-9801■たぼはぜ工房
■500円分の郵便小為替（送料込）



◀ゲーム中の感覚は『スターブレード』に似ている，といえば似ている（STAR AX）





◀360度から攻めてくる敵を倒せ！いそがしいゲームだ(STAR BI)

たぼはぜ工房特集の最後を飾るのは，オリジナルのワイヤーフレーム・3Dシューティング。タイトルで『STAR AX+BI』となっているのは，2本セットで入っているから。

『STAR AX』のほうは，『スターブレード』をほうふつとさせる3Dシューティング。機体自体は操作できず，プレイヤーは照準を動かして敵や弾を撃墜していく。オート連射がついているので，爽快感はバツグンだぞ。

いっぽう，『STAR BI』は画面がソックリだけど，まったくちがうゲームに仕上がっている。というのも，自機が戦車という設定なので，砲台の向きを自由に変えられるからだ。レーダーを見ながら全方向の敵に対応していく。見事なゲーム・デザイン，アイデアの勝利である。惜しむらくは，難易度の調整，かな。360度から攻められるのだから，むずかしくて当然なんだけど。

このセット，購入した人だけがわかる素敵なオマケもついていて，じつはお買得なのだ。

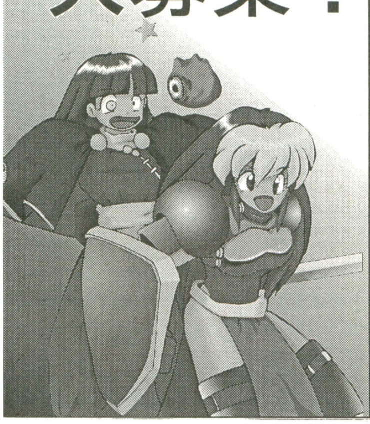
■通信販売申し込み先
〒174　東京都板橋区
富士見町27-15ハイツ皐月202
たぼはぜ工房

その後のデジタル・フェスティバル

その後，といっても終わったわけじゃありません。先月お伝えしたとおり，デジタル・フェスティバルというイベントが9月4日，東京・科学技術館で開催されます。同人のイベントなのですが，メーカー協賛を得ることができて，なんとコンパイルさんとファミリーソフトさんも参加されることになりました。当日はゲーム大会が開催されます。ファミリーソフトさんは「あすか120%」，コンパイルさんは「まだ秘密」とのこと。これで，イベントの参加準備もしなくちゃいけないし，ゲームの腕も磨いておかなきゃいけなくなって，いそがしい夏休みになりそうですね。

この「デジタル・フェスティバル」についての問い合わせは，〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号　㈱ブロッコリー（☎03-5387-6781，月〜金の10:00〜17:00）までお願いします。

大募集！



私達のサークル「MIX」では、X68Kにて「格闘」「麻雀」「ARPG」などのゲームを制作しております。で、これらゲームを一緒に作って下さるスタッフを大募集します。
☆募集職種☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
☆音楽スタッフ（内臓音源にて作曲できるかた。）
☆声優さん（ゲーム中の声など）
これは女性に限ります。
上記どちらも東京近郊の方でスタッフになって下さるというかたは下記までご連絡下さい。
202　東京都保谷市富士町3ー2ー3
青柳荘1階5号室
渡辺裕晃方MIXまで

◀先月号のこのコーナーでX68K「POLE TO WIN」などを紹介した東京都保谷市のサークル、MIXからスタッフ募集のお知らせ

＜応募のきまり＞

このコーナーでは，サークルからのお知らせ，同人ソフト，イラスト，おたよりなど，なんでも募集しております。また，デジタル・フェスティバルのブロッコリーさんがイベント情報に関するネットを開局しました。東京BBSともども，よろしくお願いします。

＜あて先＞〒141　東京都品川区東五反田1ー11ー15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「とびだせ！同人野郎」係
＜パソコン通信＞東京BBS：03-3857-9575／03-3857-7575（無料），0990-613120（有料）
ブロッコリーNET：03-5387-5401

栄光の座をつかみ取れ！

バーチャレーシング 1/100秒への挑戦

■発売元：セガ　■対応機種：メガドライブ
■価格：9,800円　■発売中

上級・アクロポリスが今回の舞台である。現在，ファステスト・ラップをたたきだしている読者のかたの走行ラインを例に最速への道を極める。そして初級においては新たなる挑戦者が襲来！　荒れ模様の展開を見せてきた。（佐久間亮介）

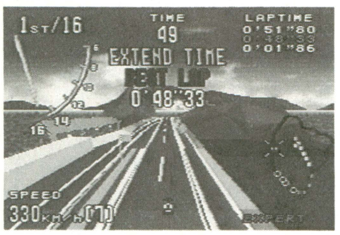
ヘアピンのクリア方法が最速へとつながる

上級コースの最大のポイントは，第2チェック・ポイント前のヘアピン・コーナーのライン取りであろう。このヘアピンとその直前の右コーナーのクリア方法がしっかりとしたものでなくては，とてもではないがファステスト・ラップやコース・レコードを記録するのは不可能だ。まずはこの二つのコーナーを理想的なラインでクリアできるようになろう。

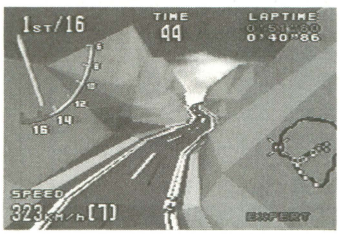
レースモードでファステスト・ラップを記録した静岡県の鈴木さんの走行では，ヘアピン直前の右コーナーは7速でクリアしている。アウト側から右コーナーへ進入，車体がイン側の路肩に接近したところで時速315キロまで減速し，コーナーをクリアしていく。当然，この減速は車体がコースアウトしないためのものであり，すぐにアクセルを全開にして加速するのだ。この減速が第1のポイントであろう。アクセル・ワークが鍵なのだ。

ヘアピンでは6速にシフトダウンすることになる。これもまたアウト側から6速で進入し，ヘアピン中央部あたりで時速250キロ弱まで減速，そこから一気に加速していくのである。インベタはねらわずに，なるべく高速を維持して通過していくのだ。これが第2のポイントである。6速へのシフトダウンと脱出後の加速をスムーズに行なっていこう。

これ以外のコーナーでは積極的なインベタでクリアしていく。第2チェック・ポイント後の山岳地帯も，クラッシュを恐れずにインベタで走り抜けてこそ最速が見えてくるのだ。



◀最速ラップ画面。積極的なインベタを心がけないとこうした記録はでない



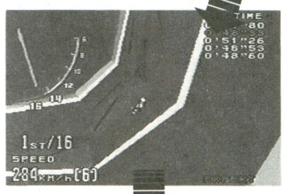
▶山岳地帯も安全な走りを目指したのではダメ。すべてのコーナーを攻めていけ



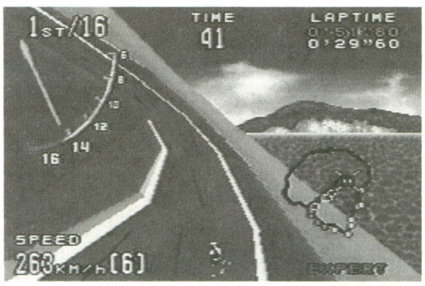
◀ヘアピン直前の右コーナーは，アウト・イン・アウトを心がける。アクセル全開では脱出時にクラッシュしてしまう



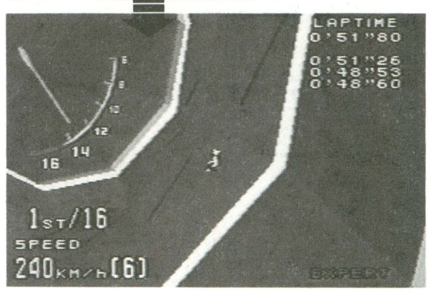
▶右コーナーでイン側に車体が接近したならば，アクセル・ワークを使って減速。このポイントから減速をはじめるとよい



◀ヘアピンは6速でアウト側から進入する。進入後はイン側を目指すのではなく，最小限度の減速



▲このヘアピンをいかにクリアするかが最重要ポイントである。アウト・イン・アウトを目指すよりも，高速を維持して通過したほうがいいようだ



▲ここがもっとも速度の落ちる地点。それでもこの速度を維持しておかなくてはならない。ここから加速してストレートへと突入していくのだ！

●ビギナー（BIG FOREST）

モード	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
レース	3'07"19	手嶋祐士（広島県）	0'36"93	手嶋祐士（広島県）
フリーラン	3'07"59	手嶋祐士（広島県）	0'37"00	手嶋祐士（広島県）

●ミディアム（BAY BRIDGE）

モード	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
レース	3'12"04	セガAM2研TAK	0'37"26	伊藤智行（千葉県）
フリーラン	3'11"58	伊藤智行（千葉県）	0"37'33	伊藤智行（千葉県）

●エキスパート（ACROPOLIS）

モード	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
レース	4'05"59	セガAM2研PUB	0'48"33	鈴木　剛（静岡県）
フリーラン	―――	―――	0'48"26	森田永二（愛知県）

応募要項

●応募は最速タイムでの走行が記録されたビデオによるものとする。ビデオの規格は自由。

●ビデオの何分めに応募の対象となる走行とタイムが録画されているか，タイムとコース名，モードを明記した紙を同封すること。

●フリーランの記録は5周設定のものとする。

＜あて先＞

〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「V.R.1／100秒への挑戦係」

ベーマガ ㊙情報局

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやアーケード，家庭用ゲームの㊙はもちろん，必勝法などでもOKです。みなさんが発見した㊙をどしどし送ってください。なお，必ずゲームの対応機種，㊙の使用方法や効果をわかりやすく明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ベーマガ㊙情報局」係

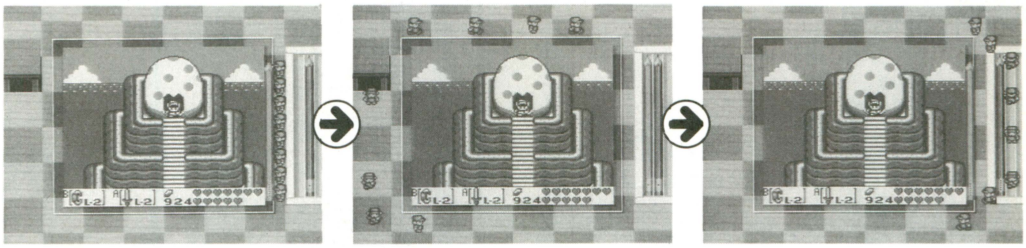
スーパーゲームボーイ
(任天堂／ハード)

ピクチャーフレームで楽しめる，アーティスティック・ワールド

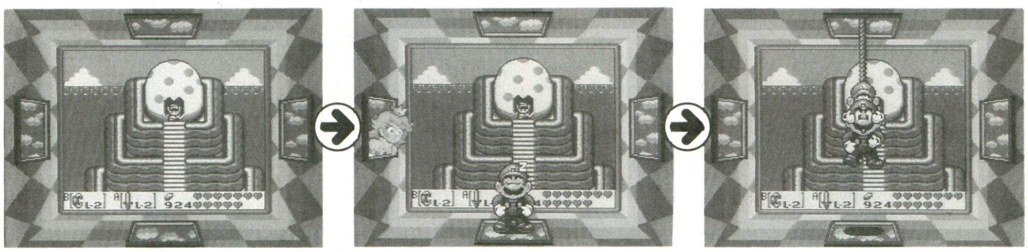
ゲームプレイ中に，自分の好みにあわせて背景のグラフィックを選ぶことのできるスーパーゲームボーイ。その中からどれか一つを選んだあと，コントローラーに触れずに，じっと何分か待ってみよう。すると，驚くことに，背景がアニメーションをはじめるのだ。

というわけで，七つの背景で発見された変化の様子を，写真で紹介してみた。背景によって動きだすまでの時間が異なるので，根気よく待つことが必要だ。どれも待つだけの価値はあるぞ。なお，ここに紹介したもの以外にも，らくがきモードで描いた絵を消してくれる小人，というのが確認されている。

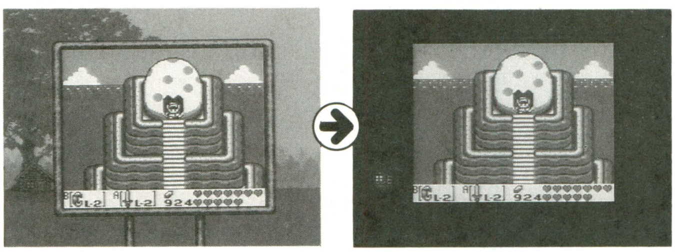
●チェックのタイル（？）⇨ 小人たちが現れ，エンピツを転がす



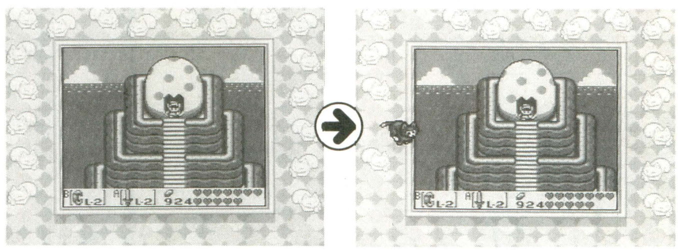
●雲の見える窓 ⇨ マリオやその仲間たちが……



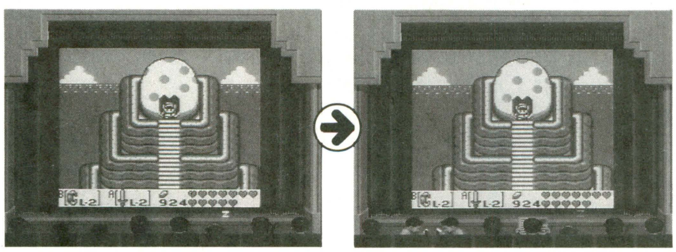
●草原 ⇨ 周囲の景色が夜に



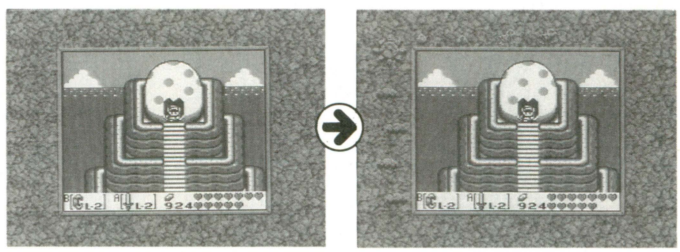
●ネコ ⇨ ネコが歩き回る



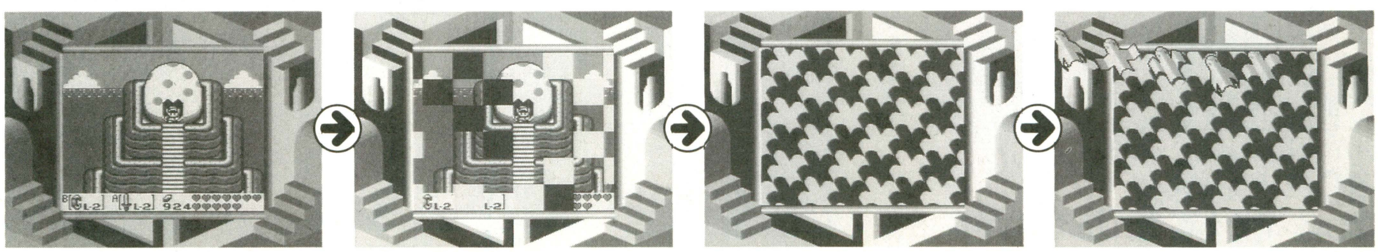
●映画館 ⇨ 観客がゲームボーイで対戦



●サンドカラー ⇨ 雲や太陽，星などのマークが



●抽象画 ⇨ 鳥型のタイルが現れ，飛び立つ



極上 読者の闘技場

第3回

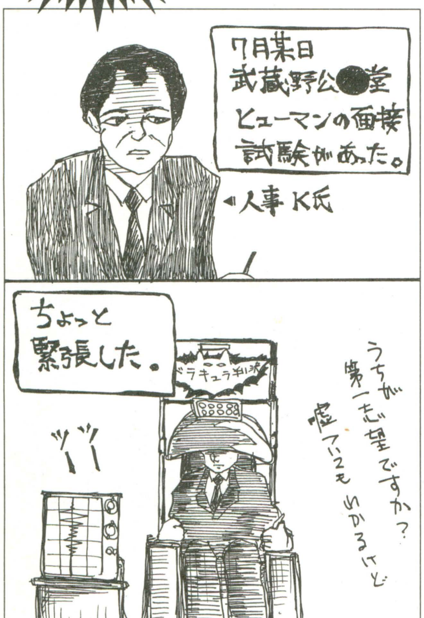
おハガキ紹介：
服部陽一郎
（陽の字）

やってきましたこのコーナー。新たな時代に誘われて，極上・闘技場，優雅に第3回イィ！
それにしてもあっつーい！ 読者のみんな，夏の日差しに負けないで元気にしてるかい。え，もうバテちゃったの？ よーしそんなキミたちにこっそりと，この夏を涼しく過ごす方法を教えちゃおう。やりかたは簡単。ゲーム・センターに繰りだして，カプコンの新作『ヴァンパイア』をプレイするだけ。ほーら背筋がゾクゾクしてきたでしょ。オイラなんかもう鳥肌たってきちゃった……って冷房キツイぞ，ここのお店。

ちなみに担当の使用キャラはビクトル。女淫魔や，うるにゃんの魅力も，電気人間コマ男の放つフェロモンには太刀打ちできなかったのだ。『ビクトル部屋』入門希望者は，今すぐシビれるギャグを書いたハガキに「入門したーい」と一言添えて送ってくれい。

金賞 5 Exp.

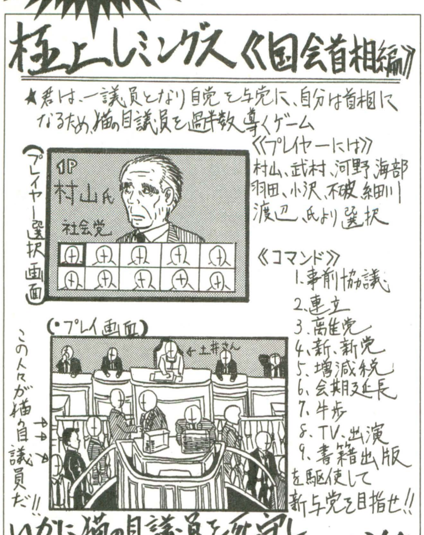
東京都渋谷区・ダイアジノン
（5 Exp.）



★…オイラもそろそろ就職考えなきゃいけないんだっけ。でもこんな不況の中，どこが雇ってくれるやら。闘技場ファンのゲーム関連業者のかた，お仕事くださ〜い。しかしダイアジノン。キミって第一志望，電波新聞社だったのでは？

銀賞 4 Exp.

滋賀県愛知郡・とらんじすた
（6 Exp.／7位）



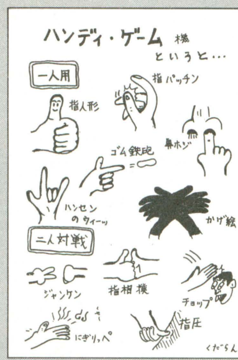
★社会党から首相がたっちまうこのご時勢，はたして景気回復はいつになるのやら。永田町がしっかりしてくんないと，オイラが仕事にあぶれちまうだろ。それにしてもこのゲーム，隠しコマンド（裏工作）が多そうだねぇ。

テーマ部門

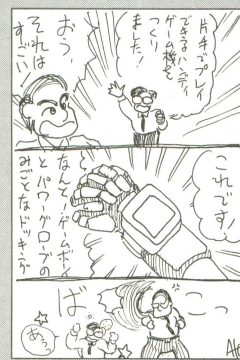
（3 Exp.）

●今月のテーマ
「ハンディ・ゲーム機」
●

上記のテーマで募集したところ，くるわくるわ，多数ネタが。毎度言ってるけど，誰でも考えられるネタはよくないぞ。次回のテーマは『ヴァンパイア』だ。



千葉県流山市・ひろりん
（6 Exp.／7位）
★これぞホントのハンディ・ゲーム。でも“機”じゃないな。



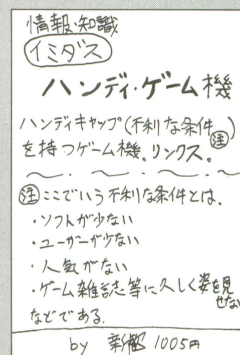
神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／2位）
★こんな外でやってたら，ただのアブないやつだ。なあ色瀬。



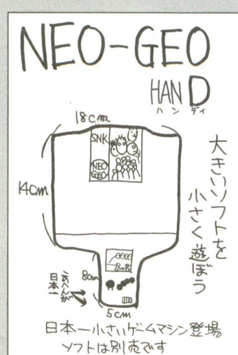
愛知県名古屋市・NA＋M＋PA
（5 Exp.）
★ソフトは「クレイジークライマー」に「ヘラクレスの栄光III」？



東京都中野区・ハウ☆五朗
（8 Exp.／5位）
★そーいや「（餓狼の）アンディ・ゲーム機」ってネタもきてたが。



神奈川県横浜市・新歓1005円
（3 Exp.）
★多数ネタその1。しかしリ○○スに目をつけたあたりはグッド。



大分県大分市・完熟インコ
（3 Exp.）
★多数ネタその2。しかしネオジオのソフトって大きいもんなぁ。



愛知県豊川市・バイオ平松
（19Exp.／1位）
★ハンディ・ゲーム機ネタがふるわないので，次号テーマで2枚。



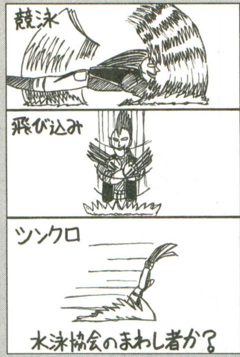
神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／2位）
★上がるとやっぱりモリガンが…いや，その，なんでもない。

〈場外乱闘〉「ペーパーボーイ」とは林家ペー，パー夫妻の長男の育児をするゲーム，「遊々人生」は陽の字のような人生を送るゲームなんですか？
（岩手県北上市・ひらりー・14Exp.／3位）

■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたスーファミ用ソフトの本数がキーナンバー。1位の人は奇数ならエナドレ。2～10位の人は、本数が順位の倍数ならエナドレとなる。減点量は総Ｅｘｐの1割（端数切り上げ）。次回は7月20日から8月14日をチェック。

一般部門
（2 Exp.）

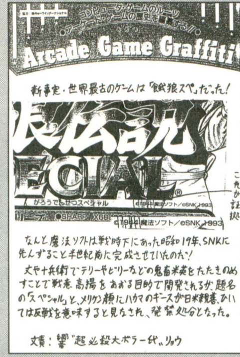
ここでひとつ，おわびと訂正が。前回採用する予定だったカグラ久宝の場外乱闘が，アクシデントで掲載されなかった。おわびするとともに，久宝の3 Exp.は正式なものとさせていただく。どうもゴメンナサイ。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（12Exp.／4位）
★「A.A.ワーヒー2JET」好評発売中（ベントのまわし者か？）。



栃木県宇都宮市・椿けーじゅう郎
（6 Exp.／7位）
★なにが「ぬおおお」なんだかよくわからんな。まさしくカバカ。



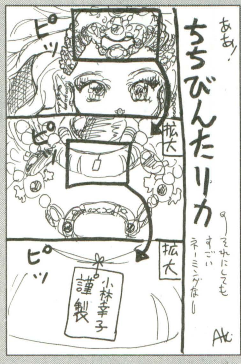
東京都練馬区・響リョウ
（8 Exp.／5位）
★なんと戦中とは。魔法の科学力は世界一ィィ（ブロッケン談）。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（12Exp.／4位）
★これも同ネタが多かったが，安達祐美の顔がなんか笑える。



東京都中野区・ハウ☆五朗
（8 Exp.／5位）
★なんで元祖仮面男バルログがいないんだろ。ま，いっか。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／2位）
★かっこもすごいがネーミングもすごいちちびんたリカ。その由来は？



東京都町田市・ほりぴり
（4 Exp.）
★…いやまさか，こんなのではないと思うが……。



岩手県北上市・ひらりー
（14Exp.／3位）
★おお，これぞまさしく人員削減。不況の波はゲームの中にまで。



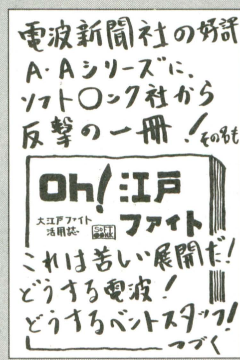
神奈川県横浜市・色瀬秋代
（17Exp.／2位）
★彼も不況の犠牲者か。「ヴァンパイア」にださせてもらえば？



愛知県豊川市・バイオ平松
（19Exp.／1位）
★大ヒット公開中（？）の某映画。サブリミナル効果で話題だけど。

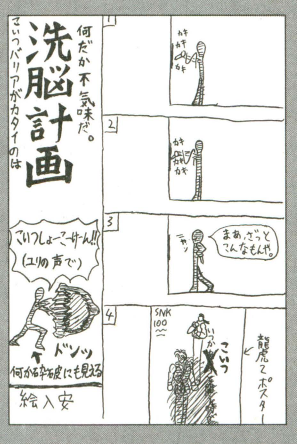


大阪府吹田市・（中略）改め（次点）
（2 Exp.）
★投稿たくさんきそう。でも多数ネタばっかりだったりして…。



神奈川県横浜市・高尾秀一郎
（5 Exp.）
★どうするって，「A.A.大江戸ファイト」だせってことぉ？

今月の大ボケ
（"墜ちろォーッ"の刑）



愛知県刈谷市・絵入安
（0Exp）
★なんだかよくわからんが，こいつにそんな野心があるのかしらん。どうでもいいが都道府県名もちゃんとかいてくれよ。

今月のエナジー・ドレイン

6月20日から7月19日の間に発売となったスーファミ用ソフトは全部で26本（偶数）だった。したがって2～10のうち26の約数は2。エナドレのターゲットは前回2位の色瀬秋代となる。

▲色瀬秋代：9＋10＝19→－2となり17Exp. どうやら2回連続で色瀬にエナドレがヒットしちゃったようだな。これもルールだ。がまんしてくれ。

闘技場戦士ランキング

1	バイオ平松	19Exp.
2	色瀬秋代	17Exp.
3	ひらりー	14Exp.
4	アコピャン	12Exp.
5	響リョウ	8 Exp.
5	ハウ☆五朗	8 Exp.
7	月影影之進	6 Exp.
7	カグラ久宝	6 Exp.
7	椿けーじゅう郎	6 Exp.
7	とらんじすた，ひろりん	6 Exp.

闘技通信

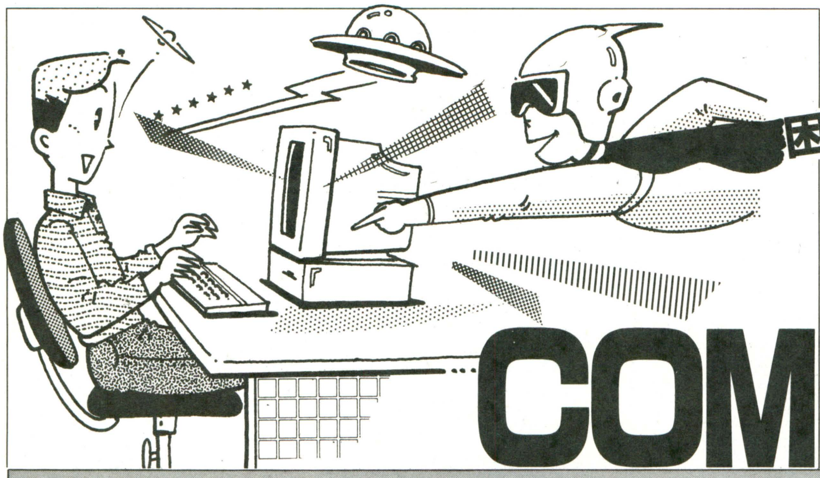
『極上・読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめるお笑いハガキを募集中。下記の注意を読んで，どしどし応募すべし。レース終了時に成績がトップだった人には，豪華賞品をプレゼント。

投稿の注意：縦書，黒インク使用。ボールペン不可。15～16日くらいまでに届くように。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『極上・闘技場』係

〈場外乱闘〉小田急湘南台駅周辺には，パチンコBIG，美容室クラウン，お食事どころきさらぎという店がある。
（神奈川県綾瀬市・アコピャン・12Exp.／4位）

AVG,RPG,SLG,ACG・・・・何でもこい!



困っているキミへのお助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME

本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載した装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

暑い日がつづきますが，お元気ですか？

発売以来，人気沸騰中の『ヴァンパイア』ですが，みなさんはどのキャラでプレイしてますか？　僕はメインキャラがガロン（ワーウルフ）で，ほかにモリガン（サキュバス），サスカッチ（ビックフット）も使っています。

ゲーム全般の感想としては「キャラの動きやセリフがカッコいい！」。とくに，ガロンの勝ちポーズ（指をたてて「チッチッチッ」とやるやつ）やモリガンの勝ちセリフ「また出直しておいで！」は最高ですね。

ただ，あいかわらずゲーム・センターの対戦台では「待ちプレイ」ばかり。これじゃあ，初心者はそのゲームのおもしろさがわかる前にやめてしまう気がします。上級者同士ならしょうがないとしても，ちょっとプレイして相手の技量が自分よりも下だとわかったら，3本勝負の1本分くらいはあからさまな「待ちプレイ」をひかえてもいいのでは？　……なんか，読ホンみたいになっちゃいましたね。

それでは，今月のレスキューです。

シャロム

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。MSX版のAVG『シャロム』についての質問です。

これまで７人の魔王を倒してきましたが，最後のひとりである「パズラ」が倒せません。ヤツのだす問題が解けないのです。まさか，最後にきてパズルなんて……。

僕はあの『倉庫番』や『ロードランナー』も途中で投げだしてしまったほど，パズルが苦手なので，ヒントではなくズバリ教えてください。どうかお願いします。

【千葉県浦安市・小林健太郎？才】

A 「ズバリ教えて」って言われてもねぇ……。一手ずつレスキューをしてたら，ページがいくらあっても足りないのだよ。わかってくれる？

というワケで，今回はポイントの伝授だ。

①小さい正方形のブロックは，２個ワンセットで動かすように心がけるべし。

②横長のブロックの扱いに注意。これを下に追いやってしまうと，あとが地獄だ。

③縦長のブロックをどちらかの端にキレイに並べられれば，ゴールは近い（たぶんね）。

たったこれだけでも，知らないのと，知っているのにでは大違いのはず。さぁ，これを読んで再挑戦だ！　（隊員No.22'・千歳秋吉）

キングズ・クエストV

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕はPC-9801版のAVG『キングズ・クエストV』をプレイしているのですが，モーダックの城の中にある実験室まできて，つまってしまいました。

天秤のような機械があるので，「ここになにかを乗せればいい」というのはわかっているのですが，いったいなにを使ったらよいのか，さっぱりわかりません。

どうか教えてください。お願いします。

【静岡県浜松市・鈴木辰明17才】

A おぉ，長かった物語もいまや大づめ中の大づめ，本編のラストボス，モーダックとの対決を直前にひかえたところじゃないか。この難易度の高い作品をよくここまで解いてきたものよ……。

さて，問題の機械だけど，これはひとことで言えば「魔力交換装置」。つまり，いっぽうの杖に込められた力を，もういっぽうの杖に移してくれるスグレモノなのだ。

よって，これを有効に使うには，モーダックの杖をなんとか盗みだす必要がある。彼が寝ているときは，その絶好のチャンスだ（どうやって寝る瞬間を確認するかについては，あえてノーコメント）。

それともうひとつ。機械の作動には地下牢にて手に入る食べ物(？)が必要なんだけど……さて，キミにはわかるかな？

（隊員No.22'・千歳秋吉）

真・女神転生II

Q SFCの『真・女神転生II』の質問です。属性はニュートラルで，ルシファーと九頭龍を倒しました。あとはエデンに行くだけだと思うのですが，エデンの前のケルビムに中に入れてもらえません。

たぶん，ビナーの街で聞いた「フーリーのはごろも」が必要だと思うのですが，入手のしかたが全然わかりません。レスキュー隊のみなさん，どうかバカのボクにもわかるように，くわしく教えてください。

【神奈川県足柄上郡・鍵和田浩行？才】

A ズバリ答えを言うと，フーリーはビナーの水辺にいる（ただ，ヒントはビナーとは別の場所で聞くことになるんだけど）。2Dフィールドの海岸線に沿って歩いていれば，きっと会えると思うよ。彼女は水浴びの最中なので，失礼のないように，そっと「はごろも」をお借りしよう。

ここまでくればゲームは大詰め。また，エデンでセーブをすると，もう地上には帰れなくなる。取りのがしたアイテムがないかなどを確かめてから，最後の戦いに挑もう。

（中村京子）



【富山県西砺波郡・**南二等陸佐17才**】

A キレイなイラストをどうもありがとう。『女神転生』シリーズの悪魔って，やっぱり魅力的だよね。

さて，質問の内容を見ると，あのドワーフのところへ行っても「帰ってくれ」と言われるだけ……ということかな？　じつは，彼らはあるアイテムを持っていると，それをとっても強力な剣に鍛えなおしてくれるんだ。

そのアイテムとは，ニュートラルの人間がケテル城に入るときにイベント・アイテムの「○○○○の刀」が変化したモノ。だから，もし南二等陸佐サンがローかカオスでゲームをクリアしたのでは，手に入れられない。

よって，ドワーフたちの気を引くことはできないんだけど，できあがる剣と同じものを入手することはできる（ニュートラル専用だけどね）。ゲームクリア後，旧新宿の2Dから行ける「金剛神界」に出現する悪魔を倒していると，たまに落としてくれるよ。

（クー・フーリンが好き♥・**中村京子**）

メタルギア

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。僕はいま，ファミコン版『メタルギア』をプレイしているのですが，本物のペトロビッチ博士のいるビル５にどうしても行くことができません。

ビル３の南にある砂漠から迷路地帯にでたのですが，どっちに進んでも同じ画面がえんえんループし続けるするばかりで，ビル５の影も形も見えてこないのです。

いかにも古いゲームらしい陰険なトリックに少しウンザリしています。どうかこの迷路を抜けだす方法を教えてください。

【愛知県東海市・**吉片直行18才**】

A ここは私も運に頼って抜けられたところ。だからキミがウンザリするのもよくわかるんだよねぇ。なにせウンザリとは「運去り」と書くのだから。え，おもしろくない？　ゴメンなさい。

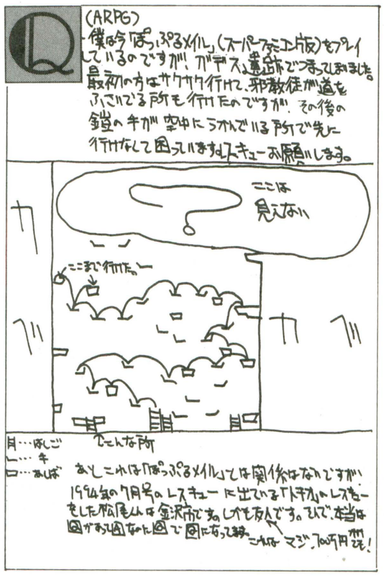
とりあえず，ビル５がある，おおよその方角を考えてみてほしい。少なくとも北西だということはわかるでしょ？　まぁ，おおまかに西３画面，北１画面分だと思ってくれればまちがいない（こりゃ大ヒントだ）。

さぁ，これでどっちにどれだけ進めばいいかはわかったね。あとは「どこで北に折れるか」なんだけど……そこから先は何度かやっていれば答が見つかるはず。

物語はここからがクライマックスだぞ！

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ぽっぷるメイル



【石川県金沢市・**川倉　健？才**】

A パソコン版よりもアクションが強化されたSFC版『ぽっぷるメイル』。私もここは何回も落ちたっけ。

川倉クンがつまづいているところを**第１図**に示してみたので，これをもとに説明するね。

①の手に乗ると，左の壁に付いている手に移りたくなるけど，ここはじっとガマンしてもうしばらく乗っていよう。もっと上に行くことができるよ。

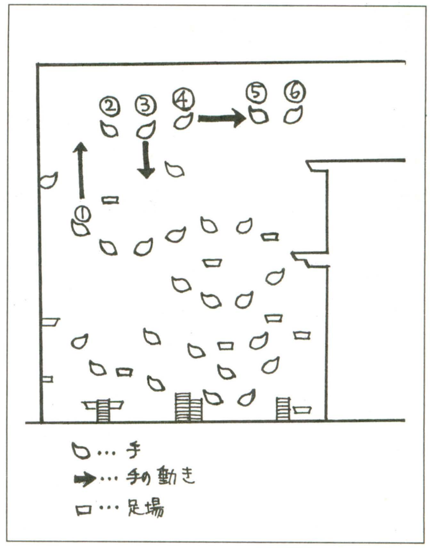
そして②に乗ったら，メイルに切り替えて（ガウだとジャンプ力がありすぎて，天井にぶつかるおそれがある）③へ移る。

③の手は乗ると下へさがるので，乗ったらすぐに④へジャンプ。

④は右に動いていくので，⑤に届く範囲になったら跳び移る。

ここまでくればあとは楽勝。⑥から右に跳べば，このエリアの出口はすぐそこだよ。

（**中村京子**）



▲**第１図　ガデス遺跡の「鎧の手」**

スーパーメトロイド

Q 佐久間さんがファイナル・ステージで紹介していたので買ってみましたが，途中でつまってしまいました。

ブリンスタと難破船のボス，ノルフェアの小ボスを倒してマリーディアに行きましたが，マップの一部分しか行けないのです。メタルゲートは開かないし，Xレイスコープを使って隠し通路を探しても見つからないし……。

どうかレスキューをお願いします。

【神奈川県横浜市・**平野雅巳15才**】

A 平野クンが行きたい場所は，エレベータを使っても行けない。じつは「ある場所」をパワーボムで爆破して入口を作る必要があるのだ。以下のヒントを参考に「ある場所」を探してみよう。

①Xレイスコープは反応しない
②水に覆われているところ
③ほかのエリアへ行くエレベータの近く
④シリンダー（超特別ヒントだ！）

（**板場利光**）

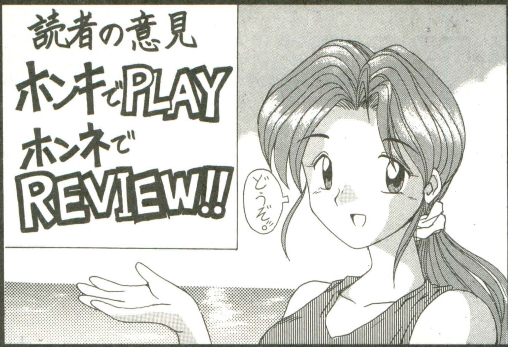
応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「レスキュー！COMPUTER GAME」係



読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（夜間急患）です。

前作からファンだったので，最近はよく『イチダントアール』を遊んでいます。今回はかなりむずかしいですね。とくにUFOを撃つヤツとバッティング・センターはお手上げ状態。他人まかせになってしまいます。

逆にセンベイやカエルを入れ換えるゲームはまかせて状態。とくに鉛筆削り（正式には一番削りというそうだ）は誰にも負けません。昔から本物の鉛筆削り機で早さを競っていた成果がでました。

ただこのゲーム，レバーをグリグリ回すんで，コンパネがすぐにガタガタになってしまうのが難点ですよね。あと，満身に力を入れて回すので，翌日筋肉痛になるのが悩みのタネなのです。ゲームやって筋肉痛なんて，なんだか情けないですけど。

今月のタイトル・イラストは**茨城県水戸市・ひぃろぉ**さんです。では読ホンです。

コピーはウイルスの流通経路になっている

最近は，日本でも欧米なみにハードディスクが普及し，ハードディスク専用のソフトも，ごく当たり前になってきた。しかし，それは同時に，コンピュータ・ウイルス感染の危険性が増してきていることを意味している。以前，このコーナーでコピー問題について盛んに議論されたが，ひとつウイルスの危険とあわせて考えてみたいと思う。

まず，とくにウイルスに関する知識があまり多くないコピー・ユーザーの人たちに問いたいが，ウイルスにとってハードディスクとはどういうものであるか，ご存じだろうか？ウイルスに感染したソフトをハードディスク上で実行することは，培養液の中でウイルスを飼う行為に等しいと思ってほしい。それほど，ハードディスクはウイルスにとって住み心地のよい環境なのである。

中古ショップやレンタル屋から入手したソフトは，ウイルスに感染している可能性が十分にある。これらのソフトがネズミ算式にコピーされ，無防備の状態で使われることが，どんなに愚かなことか。

それで自分だけが被害を被り，データを失うのならべつにかまわない。ところが，たまたま友だちにあげたプログラムが，ウイルスに感染してしまっていたら，自分ひとりの被害ではすまないのだ。けっきょく，その人はデータだけでなく，人間としての信用をも失うことになるだろう。

ウイルスを蔓延させないのはユーザーとしてのモラルであり，義務である。それができないうちは，パソコン・ユーザーとして未熟であるという証拠なのではないだろうか。法律うんぬんという話をする前に，まずは自分のために，コピーを考え直すべきではないか，と思う。

【千葉県我孫子市・菅原知紀19才】

■大出：ハードディスクではなくフロッピー・ディスク上で起動させても，パソコンはウイルスに感染します。コンピュータ・ウイルスの感染は防ぎようがありません。それだけに，その可能性がある行為は，なるべくさけたほうが賢明であると言えるでしょう。

オリジナリティの高いゲームでも遊ぼう

最近のゲームはオリジナリティがなくてつまらない！と言う人がよくいますが，本当にそうでしょうか？

たとえば，7月号のKYONさんが推薦していた『ティンクルピット』。僕もKYONさん同様，どうしてこんなに良くできた，オリジナリティにあふれたゲームがヒットしないのか，不思議でなりません。「最近のゲームは……」と言う人たちは，『ティンクルピット』のような，本当におもしろいゲームをプレイしたことがあるのでしょうか？　こういう人たちは，人気のあったゲームの続編や，雑誌などで前人気の高いゲームだけをプレイして「最近のゲームは……」と言っているのではないでしょうか？

何が言いたいのかというと，オリジナリティにあふれたゲームは存在する，でもそれに気づかない人が多すぎるということです。最近は一つのゲームがヒットすると，それに類似したゲームが数多く登場し，それらもまた人気を集めます。ところが，ヒットしたゲームとはまったく異なるタイプのゲームが登場しても，そちらはほとんどの人が見向きもしません。

そもそもオリジナリティとは類似ゲームではなく，いままでとは異なるタイプのゲームが持つ要素のはずです。それなのに，多くの人はこういったゲームを敬遠する。これでは，そのゲームのオリジナリティを発見することも，より新しいオリジナリティも生まれてこないのではないでしょうか？

ですから，もしあなたが本当にオリジナリティにあふれたゲームを望むのなら，類似ゲーム以上に新しいタイプのゲームをプレイしてみてください。きっと何か新しい要素を発見できるはずです。

【北海道札幌市・ADII19才】

■大出：同じソフトばかり引き合いにだして恐縮ですが，『弟切草』の場合。発売当時は，まったく新しいシステムということで，あまり人気がなく，量販店でかなりの安売りをされていました。ところが口コミや雑誌の記事などで，おもしろいソフトだというウワサが広がるにつれ，ジワジワと人気が集まり，在庫切れを起こすまでの好評を得ました。そしていま，続編である『かまいたちの夜』が，発売前から相当な期待を集めています。この現象が，現在の状況を如実に表しているのではないでしょうか。

能動的につきあえるパソコンがほしい！

今，世界はマルチメディアに向けて動いています。それにともなって日本のパソコン業界もまた，マルチメディア・パソコンをだすようになりました。でも本当にそれが良いことなのでしょうか。

僕はベーマガを買いはじめて5年くらいたちますが，昔のほうがパソコン業界は活発だったように思えるのです。以前，1988年1月号を見る機会があったのですが，そのころは本当にユーザー，メーカーとも活発でした。その号は合計74本ものプログラムが載っていま

したし，数だけではなく質も高いものばかりでした。まだ旧御三家が現役バリバリだったころで，パソコンの機種もかなりありました。ベーシックマスターとかFM-7とか……。パソコンに対するパワーがそこらじゅうからあふれでているカンジでした。

ところが今はどうでしょう。右を見ても左を見ても，みんなそろってマルチメディア。Windowsがどうのとか，テレビが見られるとか，そんなものばかりです。僕が思うに，マルチメディア化が進めば進むほど，ユーザーは受動的な使いかたしかできなくなるでしょう（現にそうなりつつある)。Windowsだって，初心者には「ただ見てみるだけ」のものでしかないのです。テレビが映るっていったって，映像を取り込んで利用するくらいしかできません。それが“パソコンの有効活用”とは，とても思えないような気がします。

本当の意味での“有効活用”というのは，自分から何かを創りだすことなのではないでしょうか。その一端としてBASICなどがありますが，今はそのBASICさえも別売りになっているのです。そうしたメーカーの行為が，パソコンを受動的な使いかたしかできなくさせているのです。今のパソコンで，ユーザーが能動的な使いかたをしているのは，おそらくMSXとX68Kだけでしょう。しかし両機種とも，あまり元気がありません。

今後，この傾向はますます強くなっていくでしょう。でも，それはあまりに悲しすぎます。ユーザーのみなさんには，もっと能動的な使いかたをして“パソコンの有効活用”をしてもらいたいのです。僕もそれなりに自分でがんばっているつもりです。高い金をだして買った物なんですから，そのぐらいのことはやってほしいです。やって当然なのです。

今のメーカーのやりかたには納得できません。Windowsが本当にパソコンを有効活用させる手段なのですか？　BASICを捨ててまでもやる必要があるのですか？　現状からはとてもそうだと思えません。このままいったら，パソコン業界の未来は暗いでしょう。

【千葉県印旛郡・澤田恭幸17才】

ゲーム・ミュージックを考える

最近，このコーナーではゲーム・ミュージック（以下GM）に関して，どうも“アレンジ・バージョン＝悪い”という（えらくおおまかで失礼）イメージが定着しつつあるように思えます。私もどちらかと言えば，アレンジは嫌いなほうですが，あえてアレンジを弁護したいと思います。

みなさんがアレンジを批判する原因は，業界の人たちがGMがどういうものか，また購入者が何を望むのかを本当に理解していないからだと思います。たしかにオリジナルは一般の音楽と比べると，異質，異様にも思えます。が，CDを買う人は，全然異質（これは思っているかもしれないが），異様だとは思っていないはずです。

アレンジがある原因は，この異質性のためだと思います。これは，ゲームの場面や情景，ハードの音源数や音質に合わせて作らなければならないという原則（制限）があることが原因でしょう。そしてアレンジは，その制限を取り除き，その曲を一般の曲にしたものだと私は思います。だから，アレンジはオリジナルにはないものを必ず持っているわけです。イメージが壊れるという意見もありますが，アレンジはGMのイメージを脱するためにあるのではないでしょうか。

とにかく，アレンジへの悪いイメージを捨ててみてください。いい部分だけをみようと思って聴いてみれば，それが偏見であったことがわかるはずです。

話は変わりますが，現在のGM業界への不満もいくつかあります。まず，情報が少ないこと。ラジオ番組で流したり，ソニーのTELTELBOXのような電話サービスで，実際に曲を聴ける機会を増やしてもらいたいものです。

また，この業界はどうも内向的に見えます。はじめて買ったGMアルバム『パロディウスだ!!』のインナーを見て，私は「コナミ矩形波倶楽部とはなんじゃ！」と思いました。先月号のベーマガを見るまで，“コナミ矩形波倶楽部＝矩形波倶楽部”だと思っていました。それぐらい知っておけと言われそうですが，GMの初心者などにとっては，突き放したような印象を与えるのではないでしょうか。『パロ』に限らず，GMのCDではこういったたぐいのことがよく感じられるのです。

私は，業界の人たちが，GMとはどういうものなのか，またCDを買う人たちは何を望んでいるのかを本当に理解してほしいのです。そのためにもCDについているアンケート・ハガキはなるべくだしましょう。そして，もっと情報を増やして，GMをなじみのあるものにし，とくにGMに興味のない人に「買いたい」と思わせることが必要だと思います。

【大阪市・パスト・ゼッタール？才】

想像させてくれるようなゲームをやりたい

「最近のゲームはつまらない」という意見についてです。僕も最近のゲームがつまらないと感じています。そして，『FFVI』に関しても，昔のファミコンのときの『I』～『III』ほどのおもしろさは感じられませんでした。『FF』に限らず，なぜ，最近のゲームはつまらなく，昔のゲームはおもしろく感じるのか，自分なりに考えてみました。

僕は，テレビゲームの楽しみかたに関して，二つあると思うのです．一つ目はSLGあるいはアクション，シューティングなどのように，ゲーム・システムそのもの，本質的なゲーム性に関わる部分で楽しむということ。これはテレビゲームに限らず，ボードゲームなどにも言えますが，「ゲームを楽しむ」ということの原点ですよね。そして二つ目。これはゲームの持っているイメージや世界観から自分なりの想像をして楽しむということ。おもにRPGやAVGなど，世界観や雰囲気を重視したゲームに多いようです。

最近，この後者の楽しみかたが壊されているように思います。そしてこのことが，最近のゲームをつまらなくさせている大きな原因のような気がします。その要因として，関連商品やグッズの販売，過剰な続編の制作，多くのゲーム雑誌に見られるお笑い記事による世界観の破壊などが代表的なところでしょうか。しかし，これらのものは買ったり見たりしない限りは関係なく，選択の余地があるのでまだいいでしょう。

僕が考える一番の問題は，ゲーム自体にあるものです。技術の向上により，メーカーがそのゲームに対するイメージを追及し，リアルにし，最終的にはメーカー側が望んでいるただ一つのイメージに限定させてしまうところにあるんじゃないかということです。昔は，ハード自体の性能が劣（おと）っていたので，メーカーが望むイメージは全部だしきれてなかったと思うんです。ところが，ハードの向上とともに，開発側のイメージがかなり再現できるようになった。これにより，個々のプレイヤーが抱（いだ）ける想像の幅を狭くしたんじゃないのでしょうか。

昔のゲームソフトは，開発側の求めるイメージが中途半端にしか反映できなかったことで，かえって個々のプレイヤーの中にある想像力を触発させていたように思います。今ではその自由を奪われ，完成された高レベルなイメージを受動的に受け入れてしまわざるをえない状況になっていると思うのです。

前者の楽しみかたができる，良質なゲームも増えていますが，後者のようなゲームも必要なのではないでしょうか。

【大阪府堺市・トルキスタン？才】

■大出：これは演劇と映画の関係に似ていますよね。“ここは病院”と言って，各自に病院を想像させる演劇と，建物をみせることで，ある特定の病院を表現する映画。まあ，それぞれにおもしろさがあるので，どちらがいいか，一言では言えませんけどね。

次号は締め切り早し。いますぐ投稿すれば掲載率50%アップだぞ！

ＯＮＧＡＫＵ

音楽：音を材料にしていろいろに組み合わせ、美を作り出す芸術
国語辞典を引いてみたら上記の様に掲載されてました。でも俺の音楽の定理は
音楽：人に教わるものでわない。素直な奴だけが楽しめられる一種の表現方法
と思う。そして俺はパンピー（一般人）とは違いＧＭを音楽の１ジャンルとし
て認めているのです。

ＧＳＭ１５００名盤シリーズ　ＮＩＧＨＴ　ＳＴＲＩＫＥＲのアレンジは聴く
ユーザーをちゃんと考えてリリースされたＣＤです。
このＣＤ、アレンジは３曲入りですが３曲ともＵＲＢＡＮ　ＴＲＡＩＬのアレ
ンジ。内２曲は以前にリリースした物を載せてます。
問題はＦｏｕｒ　Ｒｈｙｔｈｍ　Ｍｉｘというアレンジ。
今までの曲調とは掛け離れていてシンセが強く出ていない、さらにナイストの
特徴でもあるスピード感が全然ない。
もう、ないないずくめです。はっきり言って原曲を見捨ててます。
でも、そんな曲が俺はすんごく大好きなのです。
ギター・ベース・キーボード・ドラムス。この４個の楽器から流れ出てくる音
が新たなナイストの世界を作り上げているような、そんな気がするのです。
夜のドライブに俺はこのアレンジを重宝してます。何故か？それはかっこいい
から。単純な理由だけどかっこいい・・

おそらく音楽経験の浅い人（つまり１０代の方々）はこのアレンジを聴いて？
と思ったことと思います。俺が１５才位だったらそう思ってます。こんな大人
しい音楽のどこがいいのだと。
音楽って不思議なもので年をとったりその時の気分によって同じ曲を聴いてて
もまた違った印象を持ったりするものなのです。若い時に聴いていたアノ曲を
聴いてみて俺ってなんて青かったのだろう・・あるいはその反対であったり

アレンジ＝原曲重視はできれば避けてくれ・・何故？答えは簡単さ！！

原曲がなければアレンジができないのだから

もっともっと色々な音楽を聴きたいから

そして

原曲は立派な音楽だから

1994　7/9　山崎”明日は名古屋ライブ遠征”啓
BGM: SQUEEZE [Frank.]

ゲーム・ミュージックを考える・つづき

◀**【茨城県古河市・山崎　啓23才】**……どの雑誌よりもGMに力を入れているベーマガとしては，今後もGM関係の意見を積極的に紹介していくつもりです

SOUND REVIEW「NMK」の音楽　さえない男.

8月号の山田"GIL"真也氏の意見、大いに賛成です。ゲーム性の良し悪しだけでCD化のうんぬんを決定づけるなんて、GMファンの一人として僕は納得いきません。世の中にはいいサウンドなのにCD化されていない物だってあるんですよ。

という訳で、僕はNMKのゲームサウンドをCD化して欲しいと望んでいます。1つのゲームに使われる曲数が2，3曲程度というのが難点ですが、今までのNMKサウンドを寄せ集めればCD1枚分に収まると思います。「雷龍」シリーズのハードロックから「はちゃめちゃファイター」のポップな音楽、果ては「さぼてんボンバーズ」のラジオ体操第2(笑)までの完全収録って事で……



↑新陰流三郎怒るの図

サイトロン様、おねがいしますよぉぉ….（ビクターでもいいから）

P.S. そんな僕は「ガンネイル」が好き☆

CD化希望のリクエスト!!

▶**【福岡県北九州市・新陰流三郎19才】**……ということで、さっそくこんな意見を。ついでにボクもリクエスト。「タントアール」「弟切草」、そしてやっぱり「X-DAY」のCD化希望！

周辺機器もプッシュしよう！

今回私が一押しするのは「ASKIISTICK SUPERＬ５」だ。名前だけではピンとこないかも
しれないが、ＳＦＣ用に作られた、あの「片手用コントローラー」である。
実は私、これを雑誌で見つけたときは「こんな物、売れるのか？」と思った。メーカー
が必死になってボタンの配置を考え、今や大抵のソフトにはKEY CONFIGがついている。両
手用コントローラーで最も使い易く作られているのに、何が良くなるのか、と。
その意見が変わったのは、マウスを使ってからである。半年前PC-9801VMを手にいれてか
ら安売りだったマウスで遊んでいるが、もちろんマウスは片手用。右ききの私は体の正面
でマウスを使うより、体の右側で使った方が楽な事に気づいた。それからしばらくして、
ふつうのジョイパッドを使った。するとどうだ。両手を体の前に出し、10cmまで近づける。
なぜか自然に猫背になる。コードが短い、画面が近い。目が疲れるし、肩がこる。パッド
はここまで使いにくかったか？と、しばらく呆然とした。
この「スーパーＬ５」は、コードが普通のパッドとは比較にならないほど長い（1.8M）。
そして、買ってから知った事だが、十字キーが好きな角度に変えられるのだ。確かにSTGや
ACTには向かないが、AVGやSLGでは慣れれば恐いくらい快適に遊べる。
欠点。それは、対応がＳＦＣだというところだ。ボタンが多すぎて混乱する。比較的AC
Tが多い機種ゆえ、使用して実力を発揮できるソフトが少ない。もしこれがPC-ENGINEに対
応していたら、と考えると、残念でならない。
実を言うと、98のゲームで使いたくて改造を前提に買ったこのパッド、今は製造してい
ないとか。中古屋も「仕入れても売れない」と思っているそうで、買い取りをしていない。
近くの店を十数件まわって、ようやく見つけた。定価だった。
アスキーは”挑戦した”のだと私は思う。ＴＶゲームと言えば「画面にべったり猫背」
というイメージに。結果がどうなったのかは知らないが、もう少し「対応機種」や「宣伝
方法」や「機能」を練れば、もっと売れたと私は思う。少なくともSLGには、スタートボタ
ン連打（要するに、スロー機能）より、十字キー連打の方が役に立つ。
このコントローラー、このまま埋もらせるには余りにも惜しい。まだまだ改良の余地が
あるし、一定のパターンにはまりつつあるこの業界という立場からみても面白い品だとい
えるからである。同時に薦められるソフトがＳＦＣに無いのが悲しいが、私はこの「Ｌ５
（エルファイブ）」を推す。ＴＶゲームに新たな風を吹き込む物として。

P.S.ハル研の「ジョイボール」。ボールの上にボタンがあったらどれだけ良かっただろ
う、と今でも思う。

1994.6.26　わかめ豆腐(17)

読者間レビュー「アスキースティックL5」（アスキー／スーファミ用コントローラ）

▲**【栃木県宇都宮市・わかめ豆腐17才】**……ジョイスティックに関する投稿とはめずらしい。こういった意見も待ってます



▶東京都青梅市・葉月

● 読者間レビュー　「実況パワフルプロ野球'９４」（コナミ／ＳＦＣ）

コナミといえばシューティングと思われがちですが、野球ゲームだって結構、実績があるのを知っていますか。昔の話なのですが、ＭＳＸ２では「激突ペナントレース」、ＦＣでは「がんばれペナントレース」というソフトが出ています。Ｘ６８ｋで「生中継６８」というのもありました。今回レビューする「実況～」は、これらのソフトの集大成である、といった印象を受けます。

試合中で一番インパクトのある演出と言えば、タイトル通り「実況」することです。セリフの数もかなりの量で、「セーフ」「アウト」といった基本的なものから、「内野安打！」「打ったー、これは大きい」「直球。はずしました」「取りました。ナイスプレイ」「はさまれた」など、多種多様な言葉がぽんぽん飛び出します。それだけではなく、ウグイス嬢の声とか、臨場感のある応援、ファンファーレで、これまでの野球ゲームにはない盛り上がりを感じます。

選手はみんな丸っこいキャラで、はっきり言ってかわいい。ピッチャーの目がパチパチまばたきしたり、きわどい球をストライクにされるとバッターがチラッと後ろを見たり、どの選手もボールのあるところをキョロキョロ見ていたり（このキョロキョロが実にいい）、愛嬌のある行動をとって楽しませてくれます。

ＳＦＣのコントローラをフルに使った操作も秀逸です。守備時には、Ａ・Ｂ・Ｘ・Ｙボタンが、それぞれの塁に対応していて、送球するときはボタン１つで済み、Ｌ・Ｒボタンは中継（外野からの中継だけでなく、ランナーをはさんだ時にも使える）や前進守備の設定に使ったりします。攻撃時の走塁は、全ランナー・特定ランナーの区別がボタンでされていて、ボタン２つを同時押しすることにより、その場でストップさせることもできます。またＬ・Ｒボタンは連打することによりランナーを速く走らせたり、強振の設定に使います。特にランナーの進塁の操作がうまく使いこなせれば、試合を有利に進められるでしょう。

その他、野球ゲームとしてのバランスは十分取れています。打つのに慣れるとピッチャーとの駆け引きが非常におもしろい。高さがあるので、ただ振るだけでは当たらないところがミソなのです。変化球をジャストミートした時は、思わずニヤリ。ただ、ヒットになるとは限りませんが・・・。気になる点は、能力の高い投手に変化球ばかり投げられると三振と凡打の山になり、ゼロ行進が続いてしまうことでしょうか。しかし実際のプロ野球でも、エースが投げた時には点が入りにくいことは確かなので、これはこれで悪くないと思います。逆に、連打されて大量得点を許してしまう場合もあります。このあたりが野球のおもしろいところで、それが再現されているのが、このゲームのすごさでもあります。

本当に残念なのは、選手のデータが９３年のものになっていることです。これは野球ゲームの宿命とも言うべきで、仕方のないことですね。でも、同時期に出たスーパーファミスタ３は９４年のデータというのを考えると、うーん。

シナリオモード、キャンプモードなどの説明もしたかったのですが、スペースがなくなってしまいました。もう説明しなくても遊びたくなりましたよね？

ストⅡの対戦もいいけれど、野球の対戦もどうですか。

読者間レビュー『実況パワフルプロ野球'94』（コナミ／スーファミ）

◀【愛知県豊明市・猫飼うぼ19才】……プレイステーションで95年版が発売されるそうですから、チェックしてみては？　関係ないけど、字がうまいね

読者間レビュー　　ツインビー－レインボーベルアドベンチャー－

このゲームは発売日から約半年が経過したのですが、僕はやっと一段落しました。ところで、雑誌などで専門家の評価を見るとこのゲームはよく、「初心者向け」や「カップル向け」と書かれています。しかし、実際にプレイした事のある人は分かると思うのですが難易度はかなり高めです。少し間違えてためジャンプをしただけで針山に刺さってしまったり、あるいは急いで動かなかった為に障害物に挟まれて潰されたりと、たとえライフがいくつあっても一発で死んでしまうので正直言って大変です。ボスのほうもかなり強いので初心者やカップルでは苦戦すると思います。

しかし、僕はこのゲームで一番良いと思うところはゲームバランスだと考えています。他の人に聞けばまずキャラクタと答えるでしょう。この意見は間違っていません。でも、これが存在する上ではゲームバランスの方がキャラクタよりもこのゲームをよりプレイしやすくしているのです。ズバリそれは、コナミコマンドです。

今回のコナミコマンドは、はっきり言って初心者に親切になっています。「Ｐｏｐ'ｎツインビー」では基本のコマンドは当たり前、左右の代わりにＬＲを押すタイプやコントローラーを逆にして入力するタイプまで全部自滅でした。でも、「レインボーベルアドベンチャー」ではキャラクターチェンジやフルパワーなど便利な効果が揃っています。また、このゲームではコナミコマンドと関係ないコマンドで無敵や自由に移動ができる、いきなりエンディングなどがあります。

しかし、初心者でもキャラクターチェンジとフルパワーさえ使えば十分最終ボスを倒せると思います。逆に上級の人でもコマンドを一切使わないでエンディングランク１の最終ボスを倒すのはかなり難しいはずです。

このゲームは、初心者には初心者なりの、上級者には上級者なりのプレイの仕方があります。でも楽しみ方の基本は同じです。一度、自分のテクニックとコナミコマンドを駆使してプレイしてみてはいかがでしょうか。

キャラクターチェンジ　・・・上、上、下、下、左、右、左、右、Ｂ、Ａ
フルパワー　・・・上、上、下、下、Ｌ、Ｒ、Ｌ、Ｒ、Ｂ、Ａ
Ｐ.Ｓ　２ＰプレイではＰＡＵＳＥをかける時に相手の迷惑になるので極力コマンドの使用は避けましょう。

City Checker

読者間レビュー『ツインビー～レインボーベルアドベンチャー』（コナミ／スーファミ）

◀【大阪市・CITY CHECKER16才】……コナミのキャラクター・アクションは、昔からむずかしかったですよね

もはや日本パソコンゲーム業界の再興は不可能だ！

by MIG-29

最近の海外のパソコンゲームを見ると、486・256色・大量のメモリーを限界といえるほど活用し、アイデアに富んだゲームを作る事が既に当然となっている。(オリジンに至っては新作ソフトがペンティアム推奨になる可能性が出ているほどである。)しかし、日本では未だに286・16色・640キロの壁を越えようとせず、しかも売れ線のジャンルに固執する（RPGを例にすると某エメドラ系が呆れるほど多い）といったソフトハウスが大多数というていたらくである。(一部256色に対応しているのもあるが、それらは9821BシリーズやNEC・エプソン純正のグラフィックボードにすら対応していないというバカとしか言い様のないソフトがほとんどと言っていいほど多い。その点9821Bシリーズ発売一ヶ月後にかかわらずきちんと対応してくれたＥＡビクターには感謝します。反対に9821Bシリーズ対応と書いておきながらサポートしなかった某ビン○は末代まで呪うつもりです。）

また、海外製のゲームでは既に超高度な技術(テクスチャーマッピング・フラクタル・ゴーロードシェーディング等)をパソコンに取り入れ、それを存分に行かしたゲームシステムを構築しているのに対して、日本製はその様な技術などまったく無く、小手先の改良ばかりで革新的な要素や技術を取り入れる事をはじめから否定しているとしか思えないのが多い。（一昔前は革新的であったファルコムですら最近こうである。）しかし、日本製にも確かに革新的ゲームはある事はあるが、ほとんどが陽の目を見ることなく終わっている。そんな状況からか、既に両者との間に絶望的な差がついてしまった。今ではかつて日本よりゲーム文化が遅れていたヨーロッパ（特に英仏）にすら追い越されている事からもわかるとおり、日本のパソコンゲーム業界は進化どころか行き着く所まで退化したようにさえ思える。

パソコンの高機能低価格化が進んだ1993年以降になっても、国産ゲームはまったく冴えていないように思える。「パソコンでは食っていけない」といってパソコンゲームから撤退したメーカーも少なくはない。そのかわりに「美少女ソフト」の名を語るわいせつなソフトと海外移植物が増えてきた。しかも国内のメーカーはその様な現状を甘んじて受けているようにさえ思える。このままでは「ストライクコマンダー」「シムシティ２０００」のような今の日本では作れない超ド級ゲームが発売された時点で日本パソコンゲーム業界が音を立てて崩壊する事は必至である。今更追い付こうとしても既に後の祭りである。日本パソコンゲーム業界の10数年間の歴史はいったい何であったのだろうかと僕は疑問すら感じる。

１０年以上前、日本でもパソコンゲームが全盛を誇っていた良き時代があったはずなのに・・・。アーケードゲームを越えようとプログラマーが努力した時代・・・。その時の熱気は既に冷めてしまったのか・・・。作り手としての誇りやこだわりは既に失ってしまったのか・・・。滅亡寸前の日本パソコンゲーム業界に救いの手をさしのべる者はいないのか・・・。

PS. 国産RPGはよく「感動するシナリオ」を売りにしているが僕としては感動は与えられるより体験する方が良いと思うが・・・

94/06/25

パソコン・ゲーム業界は崩壊寸前

◀【鹿児島市・MIG-29　21才】……日本と海外でのゲームに対する好みのちがいがあるため一概には言い切れませんが、海外と比べてパソコン・ゲームが衰退しているのはまぎれもない事実でしょう

『キャラ』という単位を知っていますか？
８×８、１６×１６ドット。キャラ、ブロック、マス。なんでもいいです。
とにかく、画面全体を支配する小さな四角の集合、をです。

「キャラ」はコンピューターが必然的に生み出す単位で、画面を小さな四角で区切ることによる恩恵は、計り知れないものがあります。一昔まえのゲームはほとんどすべてが、この「キャラ」という単位を使用していました。

ハードの性能が貧弱だった頃には、そうするしかなかったのです。小さな四角い壁にしばられながら、なんとかしてデカキャラを、長く滑らかな曲線を、迫力のある画面を作り出すために、様々な努力がなされました。そして、ハードの進歩とともに少しずつ、少しずつ「キャラ」の制約は少なくなり、今日のように「キャラ」に縛られることなく、自由にゲームを作ることが出来るようになったのです。技術の進歩が『画面を小さな四角で仕切ること』を不要にしたのです。

では、ハードのことなど心配する必要のない今日、「キャラ」は過去のもので、そのようなものは今後、必要とされることはないのか？

そんなことは絶対にありません。

「キャラ」はコンピューターにとって有用なだけではないのです。大昔のゲームを考えてみて下さい（いわゆる「背景」というものが存在しない時代のゲームをです）。「キャラ」の制約などまったくない、１ドット単位で作られたゲームがあります。「キャラ」はハードの制約上しかたなく導入されたわけではなく、むしろある時期からは意図的に「キャラ」を使っていたのです。

ではなぜ、あれほどまでに「キャラ」が用いられたのか？

それは『ゲームが飛躍的に理解しやすくなる』からです。例えば、攻撃が敵にとどく距離、１秒間に動ける距離、ジャンプできる距離…。これらが一定ならば、画面が「キャラ」単位で示されることによって、出来ること、出来ないことが瞬時に見えるのです。これらがすべて１ドット単位で行なわれている場合と比べ、ゲームの把握しやすさは比べものになりません。当たり前です。そこらじゅうに定規があててあるようなモノですから。

「キャラ」を使う利点は別にプレイヤーに限ったことではないでしょう。ゲームがデジタル的になることによって、状況が整理され、意図した状況が作りやすくなるはずです。ゲームを管理しやすく、より、基になったアイデアを生かせるはずです。

ところが残念なことに「キャラ」はゲームの整理には貢献しても、画面表示には制限を加えるものです。

ゲームに刺激や迫力だけを求めるなら「キャラ」は不要かもしれません。しかし、コンピューターゲームの面白さはもっと高等なところにもあります。古くからあるゲームはたいてい、チェスでも将棋でも、碁盤の目のように四角く区切ってきました。『四角く区切ることによる面白さ、奥深さ』は安易に切り捨てられるべきモノではないと思います。

Ｐ．Ｓ．だから、そういうことではなくて、この類のゲームがなくなってしまうのが悲し過ぎるだけで…（文中詭弁多数あり）

【横浜市・ＫＹＯＮ】

「キャラ」は今でも必要な単位だ

▶【神奈川県横浜市・KYON?才】……ゲーム性を高める要素として、「キャラ」は有用な手段と言えそうですね

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

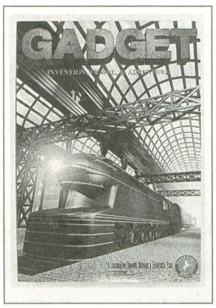
あ・く・せ・す ROOM

おたのしみプレゼント⑨

①**ナムコ**より，『リッジレーサー2』のポスターを10名の方に。



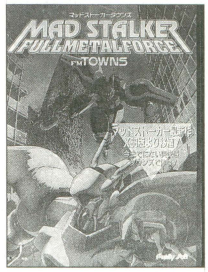
②**東芝EMI**より，『ガジェット』のポスターを5名の方に。

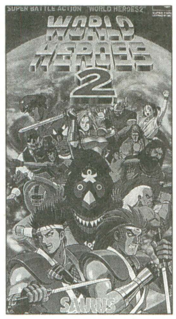




③**メディアリング**より，スーパーファミコン版『ゼロヨンチャンプRR』の発売を記念して，オリジナルTシャツを5名の方に。

④**ファミリーソフト**より，FM TOWNS版『マッドストーカー・タウンズ』のソフトを3名の方に。





⑤**ザウルス**より，スーパーファミコン版『ワールドヒーローズ2』のソフトを2名の方に。

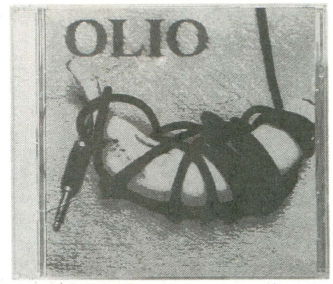




⑥**アテイン**より，Macintosh，Windows両対応CD-ROMソフト『簡単な人生の法則　蛭子能収』を1名の方に。

⑦**セガ・エンタープライゼス**より，『セガビデオマガジン⑦』を2名の方に。

⑧『ORIO』の音楽CDを5名の方に。



プレゼント応募要項

本誌とじ込みのBM愛読者ハガキに“おたのしみプレゼント⑨応募欄”があります。希望のプレゼント名を記入してお送りください。なお，その他のアンケート項目も必ず記入してくださいね。

締切日：9月7日必着

当選者の発表：11月号（10月8日発売）

7月号おたのしみプレゼント当選者

◆「ストリートファイターIIのTシャツ」は，広島市・**藤原淳志さん**他4名様。

◆「BIGぷよぷよ」は，新潟県中頸城郡・**田中雅也さん**他4名様。

◆GB版「ザ・心理のソフト」は，茨城県つくば市・**原品英幸さん**他1名様。

◆PC-98版「超時空要塞マクロス　スカルリーダーのソフト」は，兵庫県神戸市・**樹田昌弘さん**他2名様。

◆SFC版「ワールドヒーローズ2のテレカ」は，長野市・**福田　拓さん**他4名様。

◆「写真家ビューポイントのマウスパッド」は，京都市・**有井佑樹さん**他4名様。

◆「セガビデオマガジン1994⑤」は，滋賀県大津市・**川辺真弘さん**他2名様。

お知らせ

『スーパーストリートファイターII チャンピオンシップ'94in国技館』今年も開催!

今年も3年目を迎え恒例となった真夏の大イベントがやってきます。例年以上に盛り上がる国技館のステージに勝ち残り，優勝を手にするのは果たして誰なのか？

新たに4人の挑戦者を加え，闘いの域をさらに拡げた『スーパーストリートファイターII』の全国大会が東京・国技館にて行なわれます。また，伊集院光さん司会のアトラクションなども開催されます。

■**主催**：カプコン

■**会場**：両国国技館
東京都墨田区横網1―3―28

■**開催日時**：8月10日（水）
9：00（受付開始）～16：30

『第15回CSG（コンシューマー・ソフト・グループ）新作発表会』のご案内

恒例となった「CSG新作発表会」。今回は「よりユーザーにアピールすることを主眼においたイベント活動」をテーマに開催されます。

■**一般招待日**

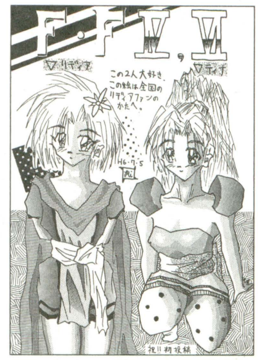
大阪会場：9月18日（日）
マイドーム大阪　大阪市中央区本町橋2―5

東京会場：9月25日（日）
池袋サンシャインシティ　東京都豊島区東池袋3―1

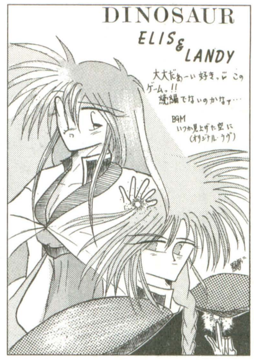
名古屋会場：10月16日（日）
名古屋国際会議場　名古屋市熱田区熱田西町1―1

■入場は全会場とも無料です。

激筆☆闘巧野郎!!



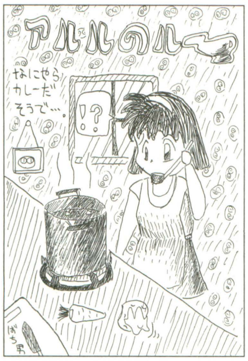
◀栃木県宇都宮市・Ridia
ペン使いなんかは練習するしかないから、構図なんかに工夫するのもいいかもね



◀東京都世田谷区・蒼霧羅夢
ボツ地獄から抜けだすためには、上達あるのみだ。うまくなるコツをつかんでね



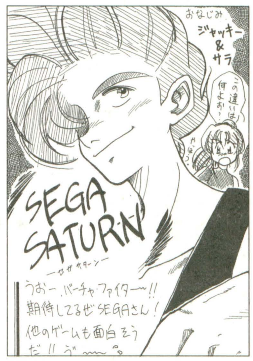
◀大阪市・ANNE松本
そしていよいよ「ぷよぷよ通」の出番がやってきた。こんどこそ天下とっちゃる!



◀東京都江東区・ばち男
暑い夏には、熱いカレーが最高だね。もちろんゲームは「アルルのル〜」



◀滋賀県愛知郡・とらんじすた
気合い入ってますなあ。バックの集中線も気合いですなあ



◀大分市・竜太
よーし、サターン順調記念で「バーチャ」イラスト倍付けだ(笑)



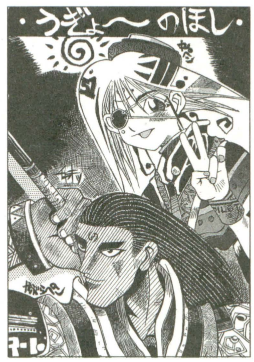
◀神奈川県鎌倉市・和々草
長年のご愛読に感謝、感謝。でも、ベーマガの山に押しつぶされないでね



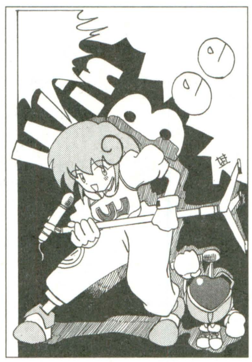
◀埼玉県越谷市・毛賀信次
コンシューマでも元気なファルコム。ところでこのペンネーム、どう読むの?



◀宮崎市・みつや
主人公が他人の肉体に乗り移るゲームときいて、レリクスを思いだしちゃいました



◀石川県小松市・中村ボータ
いい味でてます。宛て先もていねいにかいてくれるともっとベスト



◀岩手県遠野市・よしぼう
"合い言葉はビー!"だけどツインビー君はいづこやら。トホホ



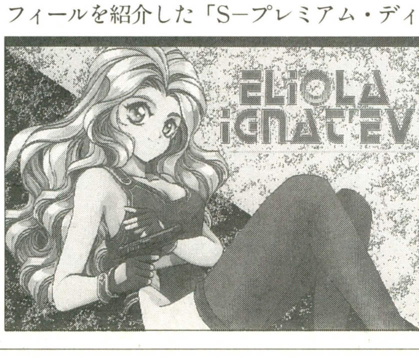
◀栃木県宇都宮市・鉄吉でした
「お盆進行に間にあうだろうか」。うーん、来月なんですけど……

『パワードール・ユーザー・プレゼント・キャンペーン』のお知らせ

工画堂スタジオでは,「パワードール」ユーザー(PC-98・TOWNS)を対象につぎの二つのプレゼント・キャンペーンを実施しています。

①「S−プレミアム・ディスク」プレゼント

“DoLLS”のメンバーの中からスタッフが独断と偏見で選んだ6キャラのCG付きプロフィールを紹介した「S−プレミアム・ディスク」を応募された方全員にプレゼント。



■応募方法:住所・氏名・ユーザー登録番号(商品マニュアル巻末に記載 PD-○○○○○○)・希望の機種とメディア(5インチか3.5インチ)を明記のうえ,送料・実費分として90円切手3枚を同封して,封書でお送りください(発送に多少時間がかかる場合があります。また,機種により内容が一部異なります)。

■締め切り:11月末日必着

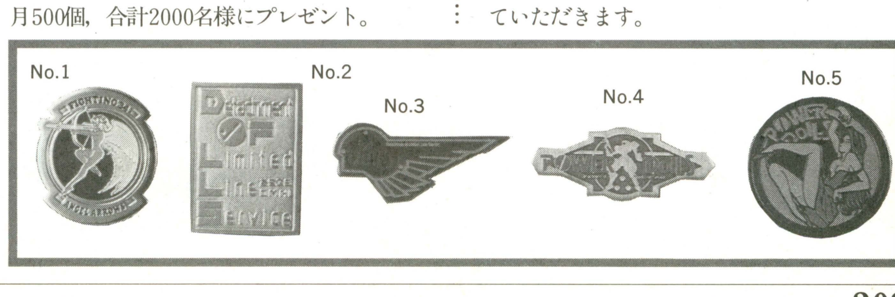
②オリジナル・ピンバッチ・プレゼント

「パワードール・ピンバッチ」を抽選で毎月500個,合計2000名様にプレゼント。

■応募方法:住所・氏名・ユーザー登録番号(商品マニュアル巻末に記載 PD-○○○○○○)・バッチ希望番号を明記のうえ,官製ハガキにてご応募ください。

■期間:8月〜11月,各月末日必着にて抽選を行ないます。

■応募先:〒166 東京都杉並区高円寺北2−3−16 吉川ビル4F ㈱工画堂スタジオ内
「S−プレミアム・ディスク」プレゼントBM係
「ピンバッチ」プレゼントBM係
※当選者の発表は発送をもちましてかえさせていただきます。





ゲーム・ミュージック G.M ニ・ュ・ー・ス

『ベア・ナックルIII』で魅せてくれた！ GMを越えた最強コンビにインタビュー

セガの人気メガドライブ・ソフト『ベア・ナックルIII　鉄拳聖典』のオリジナル・サウンド・トラックCDが8月24日いよいよ発売される。この曲を手がけたのは，古代祐三氏と川島基宏氏のGM界最強コンビ。今回はこのお2人にお話をうかがった。

ぜひ聞いてほしい！マニアックな音楽に仕上がりました

——まず，お2人が知り合ったきっかけから教えてください。

川島：2年前に僕が作ったデモテープを祐三君に聞いてもらったのがはじまりです。

古代：そのデモを聞いたとき，ゲームをよく知っている人なんだなと思ったんです。少ない発音数だとかいった制限の中で，これだけのことができるんだから，すごい人だなあと……。ちょうどその時期に「ベアナックルII」の曲を手がけていたんですが，これは適役だなと思ったんですよ。

川島：じつはサンプラー1台で作ってたんです。シンセなんかと比べるとサンプラーのほうが使い勝手は悪いんだけど，最初のインパクトはサンプラーが一番だせると思ったわけです。ちょうどどこかに売り込みをかけようと思っていたときだったんですが，一番だませるのはサンプラーだなと……。

——今回発売されるアルバムはゲームの曲をアレンジしたものなんですか？

古代：ゲームの音そのままです。レコーディングするときに採りかたを変えたりとか，音がある程度良く聞こえるように工夫したりしていますけど，CDのためにアレンジとかはやっていません。もともと，メガドラの音源のために作った音楽だから，CDといってあえてアレンジする必要ないんですよ。

——曲はどんな風にして作ったのですか？

古代：ゲームを見て大体の世界観をイメージして作りました。実際に完成したゲームをプレイしてみたんですけど，ぴったりのところもあったし，そうでないところもありましたね。

——とくにこれを聞いてほしいという曲はありますか？

川島：どの曲っていうよりは，それこそ音を引きちぎったりだとか，かなり乱暴な扱いをしているんですけど，普通に打ち込んだのでは，ちょっとできないような手法を使ってるんです。そのへんを聞き取ってもらいたいですね。

——ベーマガの姉妹誌CMMでベア・ナックルIIIの曲をMIDIデータ化して掲載させてもらいたいなー。

古代：それは絶対に無理です。じつはMIDIだと打ち込めないことをやっているんですよ。MIDIの制限ってあるじゃないですか。それがあっては絶対にできないんです。これは，音源を直接ドライブすることによってしか得られない音の集合体なんです。それが今回の曲には顕著に現れていますね。ただ，サンプリングして流すっていうのはなしですよ（笑）。

BARE KNUCKLE III



■G.M.O
■8月24日発売
■2,500円（税込）

1.Fuze※ 2.Spinning Machine★ 3.Boss※ 4.Beat Ambience★ 5.Cycle II※ 6.KAMADECOCO★ 7.The Poets I※ 8.Sinobi Reverse★ 9.Percussion※ 10.Moon※ 11.Happy Paradise★ 12.The Poets II※ 13.Random Cross★ 14.Dub Slash※ 15.Inga Rasen★ 16.Bulladozer※ 17.Crazy Train★ 18.Cycle I※

★Composed and Arranged by YUZO KOSHIRO
※Composed and Arranged by MOTOHIRO KAWASHIMA

——今後の活動予定を聞かせてください。

古代：PC-98とスーファミ，あとメガドライブの曲ですね。来年あたりから次世代のマシンもいくつかやっていくかもしれません。

——古代さんから見た川島さんの曲は？

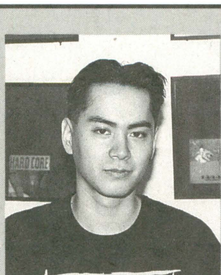
古代：食事をしているときに，ああ，うまいと感じるのとすごく似た良さが彼の音楽にはあります。テクニック的にどうこうじゃなくて，例えそれが皿にごっちゃごちゃに並べられていても，素材が良ければうまいんですよ。みんなは見た目にだまされているけど，その素材の良さとか調理方法にこだわらなくちゃ。彼はそういうものを持っていると思います。

——逆に川島さんから見た古代さんの曲は？

川島：僕が最初にゲームギアの曲をやったときに，3音だけで何ができるんだっていう感じだったんですよ。でも彼の音を聞くと制限された中で，ものすごくあがいていて，だけどあがいているようには見せずに，すごくスマートに見せている。それってすごいことですよね。

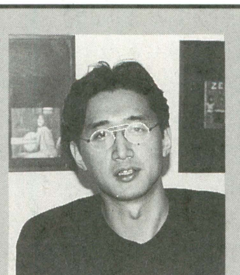
——最後に，ベーマガの読者に対してメッセージをお願いします。

古代・川島：「ベアナックルIII」を聞いてください。



古代祐三

1967.12.12　東京都日野市に生まれる。
日大桜丘高校卒業。幼少の頃よりピアノ，ヴァイオリン，チェロを習い，8才から久石譲氏に師事し，音楽の基礎を学ぶ。高校生のときにベーマガでゲーム・ミュージック関連のライターをはじめる(ペンネームはYK-2)。その後，ゲーム音楽の作曲を開始し，イース，ソーサリアン，ザ・スキームなどの作品を手がける。その斬新な音楽はゲーム・ミュージックの枠を越え，高い評価を得ている。



川島基宏

国立音楽大学学理科卒業。
在学中はアメリカ実験音楽を中心に研究。その傍らクラブ・ミュージックにも傾倒し，コラージュ手法による音作りを目指す。大学卒業と同時に古代祐三氏と出会い，ゲーム・ミュージックをはじめる。幅広い音楽知識をベースにした作曲手法は，高い可能性を感じさせ，注目をあびている。また，テクノ・アーティストとしての活動も期待されている新鋭である。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ゲーム	スコア	プレイヤー	店舗
カネコ 大江戸ファイト	1,065,280	乱入がライバル君Ⓡ	ゲームプラザセントラル日吉店(神奈川)
セガ スタックコラムス	384,886	UYK	GAME'sWiLL(京都)
アイレム ジオストーム	6,219,500 (5周目3面)	らむりん好き好きはむはむ	ゲームプラザセントラル日吉店(神奈川)
東亜プラン おてんきパラダイス	6,133,010	WZH	GAME'sWiLL(京都)

カネコ 大江戸ファイト

A＋Bの投げ技とB＋Cのつかみ技があるのだが，つかみ技のほうが得点が高いので，こちらを多用したほうがよいだろう。とどめの一撃は，通常の3倍の得点が入るので，投げや必殺技で倒すのがベスト。来月からのキャラ別集計は予定していない。

セガ スタックコラムス

最近はやりの対戦を売りにした『コラムス』がでた。人間どおしの対戦も熱いけれど，CPU戦も超熱い。つぎつぎに登場するへんな人々を倒し，トーナメントを勝ち進む。前作とちがうのは，宝石を消すと"スタックチップ"がもらえ，それを使うと相手の底をアップさせられる。

アイレム ジオストーム

最近のアクション・ゲームにはめずらしくループゲームなのだ。集計のほうは1千万点＋αまでする予定なので，気合いを入れてカンストめざしてくれ。このゲームはいろいろな乗り物に乗れるのだけれども，中でも戦闘装甲車を使いこなすことがポイントだ。

東亜プラン おてんきパラダイス

『スノーブラザーズ』の続編だ。前作同様，固定画面のジャンプ・アクション・ゲーム。今回はキャラが4人いて攻撃方法も2種類ある。プレイヤーの多くは前作の攻撃方法で敵を玉にするほうを使っているようだが，トップのWZH氏は敵を吸いこんで吐きだす雷使用とのこと。

『トップハンター』早くも200万点リーチ！

先月から集計を開始した**『トップハンター』**が，前回より100万点以上スコアを伸ばし，WZH氏がぶっちぎりのトップを飾った。稼ぎのほうは，1か所に敵をあつめて百烈パンチで倒すといった内容だ。来月はぜひとも200万点台のスコアをねらってほしい。

『エイリアンvsプレデター』は今月からキャラ別集計を開始したのだが，シェーファーはかなり難易度が高いため，クリア達成者はでなかった。

『ワールドヒーローズ2JET』は，プレイランドスカイシアターにて2キャラがカンストとなった。本命カンストキャラとされていたジャックとリョフは今月スコアを更新していない。プレイヤーの諸君がんばってくれ。

少し前のゲームになるのだが，**『ファイターズヒストリーダイナマイト』**がここにきてかなり熱い戦いとなっている。マーストリウスは，1位と2位の差がたったの2000点，ヨンミーにいたっては，5000点差の中になんと3名のプレイヤーがトップを競っている。2位のKLS氏，3位のHKO氏は今月涙を飲んだが，来月は誰がトップに立ってもおかしくない状態だ。

『ぐるりん』は，申請数の多かった1P修業モードのみ集計。あまり出回っていないため部門別集計はしない。

『スーパーストリートファイターIIX』は，スーパーコンボを1番当てやすいリュウで300万点台突入！これ以上の点数をねらうには，より多くのスーパーコンボをきめたうえで，かなりのパーフェクト・ボーナスをねらわないとトップはとれないだろう。

古いゲームで安定した伸びをみせているのが，対戦格闘ゲームの**『機動戦士ガンダム』**と**『富士山バスター』**だ。まだまだ限界がみえないといったところなのだろうか？

そしてお約束のひさびさに更新されたゲームでは，**『餓狼伝説』**，**『ブロック アウト』**，**『1943改』**だ。**『1943』**は，先月も長田仙人氏が更新していたのだが，こちらのミスで見落としてしまった。そして，先月の**『極上パロディウス』**のタコスケも本当はタウンスポットプレイランドのS.N氏だったのに見落としてしまいました。ここでお詫びと訂正を申しあげます。　**(押田隆太，宮崎良太)**

■エイリアンvsプレデター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
プレデター・ウォリアー	5,410,900	まさし	サブカルチュア(福岡)
D.シェーファー	3,872,300(最終面)	TEN	ゲームプラザミッキー(広島)
リン・クロサワ	5,513,900	GGE-CRISP-PANⓇ	アイリン夢空間(岐阜)
プレデター・ハンター	4,736,400	じゃーず＝かぶこまー	ゲームプラザミッキー(広島)

■ワールドヒーローズ2JET（SNK/ADK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ハンゾウ	246.63	GSA-KIM(岩)(絶妙の若手)	ゲームスポットアテナ(東京)
フウマ	246.36	USA	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ドラゴン	300.00	JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)
J.カーン	241.50	JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ラスプーチン	264.09	TODAYS'F.S	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
ジャンヌ	228.18	BELLDANDY	プレイシティ24(北海道)
ブロッケン	300.00	STER	プレイランドスカイシアター(埼玉)
マッスル・パワー	240.59	宇宙企画就職おめでとう!!原田君	モンテカルロ(群馬)
キャプテンキッド	239.72	STER	プレイランドスカイシアター(埼玉)
リョウコ	224.31	祝！本物復活NFC-(宿)	荏原ゲームコーナー(東京)
シュラ	230.86	JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)
J.マキシマム	256.45	M.ゴジラ	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
マッドマン	224.00	GSM-(鶴)	ゲームコーナーフジ(東京)

■龍虎の拳2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ロバート・ガルシア	2,411,070	JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ミッキー・ロジャース	2,684,210	BOY＝少年	ゲームコーナーフジ(東京)
Mr.ビッグ	2,991,700	FAD-IDA	チャレンジバンバン(愛媛)

■バツグン（東亜プラン）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプB	23,680,980	Ӿ.	GAME'sWiLL(京都)
タイプC	23,306,170	AFO	GAME'sWiLL(京都)

■極上パロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ロードブリティッシュ	2,537,300	近江からの使者	GAME'sWiLL(京都)
タコスケ	1,710,900(スペシャル面)	SUR-天罰(犯)	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
ツインビー	1,758,000	GGE-取材にきたお姉様にLOVEⓂ	アイリン夢空間(岐阜)
ひかるちゃん	1,901,300	綾FC	ゲームプラザニューヨーク大船店(神奈川)
マンボウ	3,266,800	GGE-WXW	アイリン夢空間(岐阜)
こいつ	4,628,900	京城	GAME'sWiLL(京都)

■ファイターズヒストリーダイナマイト(SNK／データイースト)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リョウコ	1,416,550	QQQ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
マトロック	1,219,250	KMC-IZAⓉ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
サムチャイ	1,207,900	KMC-IZAⓉ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ミゾグチ	1,467,500	とりあえずNFC-(宿)	荏原ゲームコーナー(東京)
マーストリウス	1,280,950	瓦井，甘いな！貴様にマースは渡さん！	ゲームスポットアテナ(東京)
ヨンミー	1,117,100	E1の皆様就職活動御苦労様でした。	GAME'sWiLL(京都)
ザジィ	1,239,700	KWP-土萠ほたる	ハイテクセガ大船(神奈川)
クラウン	1,413,000	ないでしょNFC-(宿)	荏原ゲームコーナー(東京)
カルノフ	1,266,150	まじで0点NFC-(宿)	荏原ゲームコーナー(東京)

■餓狼伝説スペシャル（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ジョー・ヒガシ	2,613,200	あつし	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
キム・カッファン	2,513,900	SSC-VAP(和)	荏原ゲームコーナー(東京)
不知火 舞	2,582,700	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間(岐阜)
ダック・キング	2,564,800	ヤンキーにものすごくからまれやすい人	ガリバー熊谷(埼玉)
ローレンス・ブラッド	2,449,300	なまくびくん。	プレイスポットするぼん(東京)
ギース・ハワード	2,630,400	NGT-キャサ天	プレジャーキャッスル(東京)

■マクロスII（バンプレスト）

モード	スコア	スコアラー	店名
ビギナー	3,788,070	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間(岐阜)
エキスパート	4,618,200	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間(岐阜)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
トップハンター(SNK)	1,945,500	WZH	GAME'sWiLL(京都)
ぐるりん(フェイス)	10,790	たけし/GSA-(店)L♡R	ゲームスポットアテナ(東京)
ポトポト(セガ)	5'47"32	全日本ポトポ党舞蝶純一	プレイスポットイーグル(東京)
ツインイーグルII(セタ)	7,073,000	矢野	タイトーイン002スタジアム(大阪)
スーパーストリートファイターIIX(カプコン)	3,254,800	蒼いSSMR・GX	ゲームコーナーフジ(東京)
ルー大柴と細川ふみえの早押しクイズ(ジャレコ)	920	SSC-VAP(和)	荏原ゲームコーナー(東京)
ライトブリンガー(タイトー)	6,511,970	咆哮野郎まJU	チャレジャ関大前店(大阪)
レイフォース(タイトー)	8,427,900	Mr.0点	プレジャーキャッスル(東京)
ベストバウトボクシング(ジャレコ)	1,317,650	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウス本館(福岡)
ダダンダーン(コナミ)	2,355,700	GGE-IAC-MAK	ゲームプラザミッキー(広島)
フライングパワーディスク(SNK/データイースト)	238,906	SGP-木田及ミヤ(ぬ)(ぶ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
エアーコンバット(ナムコ)	136,710	鯉茶屋	プレイシティキャロット筑波学園店(茨城)
サイバースレッド(ナムコ)	14,807	LinuxXi18n	ゲームプラザイエローハット(愛知)
スーパーチェイス(タイトー)	5,735,200	HAP	タイトーイン高松店(香川)
アウトランナーズ〈ケニア〉(セガ)	3'18"59	KOH	ゲームスポットパスカル(岡山)
機動戦士ガンダム(バンプレスト)	1,541,200	ELPEO(認)	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
ビューポイント(SNK/サミー工業)	4,128,480	全ビ党U/G/M	ゲームパレス(静岡)
F/A〈AUTO〉(ナムコ)	2,037,950	YYY-あっちょう(連)	プレイシティキャロット星ヶ丘店(愛知)
富士山バスター〈すもう〉(サミー工業/カネコ)	1,134,400	NOD-MDK	オキモト(広島)
富士山バスター〈カッパ〉(サミー工業/カネコ)	1,368,700	NOD-MDK	オキモト(広島)
餓狼伝説〈ジョー・ヒガシ〉(SNK)	1,499,300	ごんべえⓂ	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
ブロックアウト〈点数部門〉(テクノスジャパン)	349,987	ヅガ夫	GAME'sWiLL(京都)
1943改(カプコン)	5,750,910	5万くらいマイナスLAOS-長田仙人	アミューズメントスペースビッグウェーブ(高知)

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	3,020,600	K.M.R	ラスボス
エイリアンVSプレデター（シェーファー）	2,107,800	M.O	6面ボス
極上パロディウス（こいつ）	978,700	赤組(組額)	ALL 連付き
だるま道場	303,710	K.S	ALL イージ設定
ナイトスラッシャーズ	535,300	AVG-B・B	5面ボス V・ハンター
四川省II	337,600	ス・ポR	9面初級
四川省II	31,000	ス・ポR	7面中級

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2（ロバート・ガルシア）	2,76,510	WSR-リキさま!!	ALL 連 3ミス D×8
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	2,572,390	PHU-SDR	ALL 連 4ミス D×7
龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,207,570	DGSS-ちゃん	ALLパ 連 D×3
エイリアンVSプレデター（リン）	3,314,400	QSR-リキさま!!	ラスボス
★餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	2,613,200	あっし	ALL 連必 1ミス D×25
極上パロディウス（こいつ）	1,633,800	カルノフMkII	スペシャルステージ 連
極上パロディウス（マンボウ）	1,322,200	PHU-SDR	スペシャルステージ
スーパーストIIX（ディージェイ）	1,694,700	DGSS-ちゃん	ALL 5-2-0
デイトナUSA（中級）	46′06	WRC-エノ	BESTLAR
アルティミットエコロジー（1P側）	913,700	T	5面ボス

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,100,950	マーサ アルカス ディルリス元気か?	ファイターALL ドラゴンスレイヤ
バーチャ・ファイター	1′01″16	TZR	ALL ラウ
極上パロディウス（こいつ）	1,788,100	ことにパンダーズ	スペシャルステージ
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	4,157,000	ごりおしにしくん	ALL
だるま道場	330,130	西野「スカイアラートに期待」たたみ	巫女使用 ALL
↓オールド・ゲーム↓		ほかにも50円ゲー	
ぶたさん	1PLAY50円	ム、100円2PL	
JUJU伝説	1PLAY50円	AYのサービスゲー	
スノーブラザーズ	1PLAY50円	ムもあります。	

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,999,600	DIO	7面 クイーンまで
★W・ヒーローズ2JET（ラスプーチン）	264.09	TODYS'F.S	ALL牛×10
★W・ヒーローズ2JET（J・MAX）	256.45	M.ゴジラ	ALL牛×10
ライトブリンガー（ウオルド）	4,816,760	NKIII-根岸 京三郎	ALL残0
F.H.ダイナマイト（レイ）	1,084,650	XYZ+1	ALLP×20 牛×P
F.H.ダイナマイト（リー）	1,132,650	RKE'S-KDO	ALLP×21 牛ミス
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,301,600	Todys'F.S	ALLP×24 牛無し
F.H.ダイナマイト（フェイリン）	1,085,500	大丸城	ALLP×12 牛無し
スーパーストIIX（リュウ）	2,301,200	ALEX-松ボックリ	ALL
F1グランプリスターII（グレートブリテン）	3′52″40	徒最後の悪あがき	ALL ラップ51'44

プレイシティ24　北海道
北海道旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	2,784,300	魔B党-K.O やった宣告トップ?	ALL 連有 ダルシウム
スーパーストIIX	2,369,500	SHADOW キャラ別しません!	ALL 連有D.J 10-2-2
スーパーストIIX	1,361,600	SHADOW キャラ差が全々でな	ALL 連有D.J ザンギエ
スーパーストIIX	1,836,600	ALEX-司馬 いのだろうたぶん?	ALL 連有 フェイロン
W・ヒーローズ2JET（マッドマン）	220.13	BELLDANDY 意味がなかったはずでは?	ALL
★W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	228.18	BELLDANDY	ALL
W・ヒーローズ2JET（ラスプーチン）	260.31	ALEX-ザコ	ALL 牛×9
F.H.ダイナマイト（リー）	1,131,700	RKE'S-KDO	ALL 連有 P×22 牛パ
大江戸ファイト	772,300	ALEX-AMP	ALL 対戦台 秀月 P×4
極上パロディウス（こいつ）	1,537,100	ダルシウムマスター	ALL T連有

プレイシティキャロット八戸店　青森
八戸市六日町33　☎0178-44-8580

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,273,400	しんいち	ゴウキ リュウ
スーパーストIIX	1,370,900	くにお	ケン
スーパーストIIX	1,018,200	くにお	ALL E本田 ベガ
スーパーストIIX	1,147,500	A.M	ALL ダルシム
スーパーストIIX	1,183,600	和史	次は120万!! バイソン
スーパーストIIX	1,121,100	ブー	ク・リ・ア♡ ベガ
極上パロディウス（ミカエル）	1,128,200	オハマリ	スペシャル
極上パロディウス（こいつ）	1,402,900	オハマリ	スペシャル

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デイトナUSA（TWタイプ 中級）	3′00″37	三蔵 のり子	ALL 新Ver TA MT
デイトナUSA（DXタイプ 初級）	2′19″59	三蔵 のり子	ALL TA MT S・C×0
スーパーストIIX	2,010,100	PUYO³	ALL ガイル
スーパーストIIX	1,531,300	PUYO³	ALL サガット
レイフォース	7,014,500	Y.S.	ALL 連付
バツグン（タイプB）	23,281,180	お師匠	ALL 連付 残B×4
達人王	2,389,840	GTR	2周目5面
トップハンター	353,000	灰人	5面中ボス P×4

プレイランド エフワン　宮城
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
W・ヒーローズ2JET（リョウコ）	203.54	JS.AMP	ALL
W・ヒーローズ2JET（ジャック）	257.33	TROPICAL-ZOMBIE	ALL
W・ヒーローズ2JET（エリック）	147.70	TROPICAL-ZOMBIE	ALL
W・ヒーローズ2JET（マッドマン）	178.42	TROPICAL-ZOMBIE	ALL
スーパーストリートファイターIIX	717,600	マフラー イタダキメン	ALL 必付 T・ホーク
スーパーストリートファイターIIX	1,238,700	N・A・N	ALL ガイル
スーパーストリートファイターIIX	1,187,700	N・A・N	ALL D・J・
スーパーストリートファイターIIX	1,275,000	HG圏	ALL ケン
スーパーストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,442,700	サムチャイ本宮	ALL
戦国エース（天外）	1,891,600	戦国人	ALL 風神×1 1万×10 連

ゲームコーナーロム　宮城
仙台市太白区向山2-2-17　☎022-262-9065

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ	1,974,740	あぶそべ	EXTRA 連
だるま道場	312,740	グロスツァウベラー 渡	ALL 巫女さん
ライトブリンガー	5,996,430	DRACOLL悪²	ALL 必 システィー
ライトブリンガー	5,985,610	あぶそべ	ALL アッシュ
ティンクルピット	10,862,640	あぶそべ	48面 パティ
レイフォース	7,233,000	M.HULOT	ALL 連
W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	144.21	パルの店員 S・N・KEN	ALL
サンダードラゴン2	5,422,080	野良ゴンーRYU㊙	ALL 2P側

スーパーJOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	4,645,200	ビルドAXE	ALL 残×0 連
エイリアンVSプレデター（ハンター）	4,480,800	オレはバラモンだ!! AXE	ALL 残×0 連
W・ヒーローズ2JET（マキシマム）	254.50	二度と島田うどん食わねー!!Ⓕ	ALL
W・ヒーローズ2JET（マッスル・パワー）	238.52	島田くんごめんなさい。NORIック	ALL
レイフォース	6,586,000	後200万どーすんの? HN.K	ALL連
雷電II	6,582,170	AQA宿げりぎみ	2-7ボス連 いつもどうも
ソニックウイングス（AJ-37）	1,099,200	クラウザー大野（さらし者）	2-7連

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（リン）	3,247,800	遠藤	ラスボス
極上パロディウス（こいつ）	1,198,000	IKN-ZAT	スペシャルステージ
サムライスピリッツ（シャルロット）	1,218,350	SSS 飯島	ALL
★エアーコンバット	136,710	鯉茶屋	80秒設定 ALL

コスモランド　茨城
茨城県鹿島郡鹿島町宮中4-1-21　☎0299-84-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,858,100	EASY あ	※全機種ノーマル STAGE 7
エイリアンVSプレデター（リン）	2,005,900	霜月 隆	
スーパーストIIX（ダルシム）	1,281,800	EASY あ	
スーパーストIIX（リュウ）	1,567,600	霜月 隆	
スーパーストIIX（春 麗）	1,490,200	EASY あ	
スーパーストIIX（ディージェイ）	1,408,600	EASY あ	ALL
極上パロディウス（こいつ）	1,320,100	EASY あ	スペシャルまで
極上パロディウス（ミカエル）	975,600	EASY あ	
W・ヒーローズ2JET（フウマ）	211.86	霜月 隆	ALL
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,173,550	霜月 隆	ALL

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス（こいつ）	3,106,900	DMJ-HID CHOKU氏の師匠	ALL 連
極上パロディウス（ミカエル）	1,514,000	DMJ-MEI●	スペシャル面 連
極上パロディウス（マンボウ）	1,378,400	MUD	スペシャル面 連
F.H.ダイナマイト（ヨンミー）	1,114,100	PST-KLS㊥	ALL 牛あり
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,175,850	コトブキにまけた AUGUST-MGK	ALL 牛なし
F.H.ダイナマイト（リョウコ）	1,224,950	LECON-N.C	ALL 牛なし 連
W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	217.03	DMJ-アップルライン	また来るがよいぞ
龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,735,840	DMJ-PST -ヒ流PERO	ALL P×22 D×5
エイリアンVSプレデター（リン）	3,126,000	VPT-鉄乳娘♡	ステージ7
バーチャファイター	2′05″80	AOK	ジャッキー使用

今市ゲームセンター　栃木
今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,963,800	RSIAR-MyS Ⓣ	ラス面 1コイン 連 必
エイリアンVSプレデター（シェーファー）	1,128,500	RSIAR-MySⓉ	R=4 1コイン 連 必
エイリアンVSプレデター（ハンター）	1,216,700	RSIAR-MyS Ⓣ	R=5 1コイン 連 必
得点王2	16	CyR-MER●	ALL 1コイン アルゼンチン
極上パロディウス（こいつ）	1,975,300	CyR-MER●	ALL 1コイン 連
極上パロディウス（ミカエル）	1,750,300	CyR-MER●	SP面 1コイン 連
極上パロディウス（マンボウ）	1,247,900	CyR-MER●	SP面 1コイン 連
極上パロディウス（ツインビー）	1,243,800	CyR-MER●	SP面 1コイン 連
W・ヒーローズ2JET（ハンゾウ）	153.11	CyR-MER●	ALL 1コイン
W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	154,33	CyR-MER●	ALL 1コイン

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	203.59	魔B党-鴨●	ALL
W・ヒーローズ2JET（シェラ）	173.79	ただいま大人の玩具 ハニーでバイト中	ALL byH田
★W・ヒーローズ2JET（マッスル・パワー）	240.59	宇宙企画就職おめでとう!! 原田君	1コインALL 1本落ち
W・ヒーローズ2JET（フウマ）	222.22	原田君、かけもち就職よくないよ	1cALL 落ちまくり
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	2,736,400	「違います」ダイヤモンド映像です。	ALL by原田
スーパーストIIX	541,100	K.H㊣	1コイン初プレイ ゴウキで死E本田
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	4,409,600	Hさん「んげちゃえ♡」中村「ひどい!」	ALL
極上パロディウス（こいつ）	1,153,200	RGV-Y.Oおっちくん	1コイン③連付 S.ステージ

トミームナコ　群馬
群馬県高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	4,401,600	そりゃないっすよ! by 中林 康貴	ALL
W・ヒーローズ2JET（マッスル・パワー）	232.31	元沖電社員 EX	ALL
W・ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	219.13	魔B党ー鴨●	ALL
極上パロディウス（こいつ）	1,151,000	yasu	スペシャル 連
スラム ダンク	223	武井君好き	ALL
ギャルズパニック	1,369,600	鬼殺し武井	ALL

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（リン）	1,366,100	女の子キャラ担当! GPK―SJK	5面ボスで死亡
エイリアンVSプレデター（ハンター）	1,219,500	財布落とした～ 退 GPK―ぐり●	5面ボスで死亡
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	1,060,500	爆弾娘にLOVE♡ TBN-MUL●	4面ボスで死亡
極上パロディウス（こいつ）	1,664,000	あげおたむのすけ	SPで死亡 連
リッジレーサーSD（タイムトライアル）	3′31″703	R.RIIに期待♡PSY	まにゅある
龍虎の拳2（ロバート・ガルシア）	2,245,580	やるゲームが無い㊙ BTM―KSM●	ALL 3本落ち連必 DX6
サムライスピリッツ（タムタム）	1コインALL	タム²の素顔を見たH沼君　本当	ALL 必
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	2,316,200	舞ちゃんTシャツ♡ GPK―SJK	ALLギース落ち 必 FX7
餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	2,054,200	誰だこいつは! すでに忘れられた人	ALL 必も

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大江戸ファイト	824,360	日光EDA村	ALL 秀月 残虐モード
W・ヒーローズ2JET（マッスル・パワー）	222.12	ソーア湯尻就職おめでとうH田君	ALL
雷電II（4機設定）	7,707,300	AJSP-たま夫	3-4 連付 イージー
バーチャファイター	1′17″13	JAM	ALL ウルフ使用
バーチャファイター	1′29″40	郷里岡部にV.Fを 仲電社員K	ALL ジャッキー使用
F.H.ダイナマイト（マーストリウス）	1,211,350	ヤムー新亀流師範 岡崎	ALL 連必付
レイフォース	7,262,350	ゴッツ	ALL 連付
★餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	2,564,800	ヤンキーにものすごくからまれやすい人	ALLパ 必付 D×25
餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベア）	2,399,100	おやびん	ALL 必付

プレイランド スカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25 ☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぐるりん	12,590	EPT	1Pモード LV=33
★W・ヒーローズ2JET (フウマ)	246.36	USA	ALL
★W・ヒーローズ2JET (ドラゴン)	300.00	JUN	ALL
★W・ヒーローズ2JET (ブロッケン)	300.00	STER	ALL
★W・ヒーローズ2JET (J・カーン)	241.50	JUN	ALL
★W・ヒーローズ2JET (C・キッド)	239.72	STER	ALL
★W・ヒーローズ2JET (シェラ)	230.86	JUN	ALL
F.H.ダイナマイト (ミゾクチ)	1,458,500	WAPI	ALLパ
★龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	2,411,070	JUN	ALL
だるま道場	351,850	おちあい君	ALL 来店ありがとう♡

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	2,758,900	綾FC	SP面ノーミスノ48万連のおかげ
★極上パロディウス (ひかるちゃん)	1,901,300	綾FC	ステージクリア 1周164万
スーパーストIIX	1,798,200	TAK	ALL リュウ ゴウキ殺したぜ!!
餓狼伝説スペシャル	2,108,300	悦Luck-I、K り	ALL 舞 運が良いよ
餓狼伝説スペシャル	1,961,400	綾FC。NO?	ALL 十兵衛 綾の事なら。
バーチャファイター	1'18"53	カニーヒア復活♡ DOA	ALL JACKY もう少しだね
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	227.41	Luck-LWO	ALL ボーナスP
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,161,100	GMT-LEO	ALL 大タコ
フライングパワーディスク	222,205	Luck-NOAなおしる	6人目 U、K もーちょい!?
上海III	117,200	だ	ALL

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストIIX (リュウ)	3,254,800	蒼いSSMR・GX	ALL 連付 R×44 爪×3
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,481,000	G・M・C・宪治	ALL 連必付
大江戸ファイター	777,840	流れ星おりおん	ALL P×6 霞
大江戸ファイター	762,120	流れ星おりおん	ALL P×5 全四郎
大江戸ファイター	746,800	I・N 改 夜+書	ALL 秀月
W・ヒーローズ2JET (ラスプーチン)	261.13	BOY=少年	ALL 連付 ボーナス270
★W・ヒーローズ2JET (マッドマン)	224.00	GSM-●	ALL 連付 ボーナス300
★龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	2,684,210	BOY=少年	ALL P×22 D×8
得点王2 (アルゼンチン)	26	SRD	ALL 失点0
極上パロディウス (こいつ)	2,673,300	FCM ご来店ありがとうございました	ALL 連付 Sステージクリア

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F ☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★機動戦士ガンダム (ザク)	1,541,200	ELPEO勝	ALL 連必付き P×17 D×5
機動戦士ガンダム (ズゴック)	1,527,200	ELPEO勝	
機動戦士ガンダム (ゲルググ)	1,523,200	ELPEO勝	
機動戦士ガンダム (グフ)	1,400,600	ELPEO勝	
極上パロディウス (こいつ)	2,917,300	FCM	スペシャルALL 連付き
★極上パロディウス (タコスケ)	1,710,900	SUR-天罰犯	スペシャルステージ 連付き
極上パロディウス (ツインビー)	1,438,000	Buu-SATSUMA	スペシャルステージ 連付き
スーパーストIIX	2,668,900	Ⓑ-SATSUMA	ALL連必付き ダルシム
スーパーストIIX	1,964,600	何?焼	ALL連付き フェイロン
★餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	1,499,300	ごんべえⓂ	ALL 連付き P×8 D×10

ハイテクセガ大船　神奈川
神奈川県鎌倉市大船1-23-28 ☎0467-46-4933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	3,295,100	ECM-SSI-S.I	ALL 連 1周179万
極上パロディウス (ミカエル)	2,589,600	ECM-FISCHER	スペシャル面 連 1周177万
極上パロディウス (ツインビー)	1,825,200	VMT-ABU	スペシャル面 連
極上パロディウス (ひかるちゃん)	1,701,000	ECM-SSI-S.I	スペシャル面 連 1周168万
★F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,239,700	KMP-土崩ほたる	ALL 連 オールパ
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	2,499,100	VAP和	ALL 連必 D×26
ゴルフィンググレイツ2 (パワープレイヤー)	-39	VMT-DAN	ALL ヒルカントリー×2
スタックコラムス	342,655	VAP和	ALL
バーチャファイター	1'25"04	女キャラ愛好家・いなりん	ALL パイ使用
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,094,505	ECM-SSI-S.I	ALL エルフ使用

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3 ☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★W・ヒーローズ2JET (リョウコ)	224.31	祝!本物復活 NFC-宿	ALL (本物)
★F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,467,500	とりあえず NFC-宿	ALLパ 連必付
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	1,278,600	そういう段階じゃ NFC-宿	ALLパ 連付
★F.H.ダイナマイト (クラウン)	1,413,000	ないでしょ NFC-宿	ALLパ 連付
★F.H.ダイナマイト (カルノフ)	1,266,150	まじで0点 NFC-宿	ALLパ 連付
お天気パラダイス	4,678,760	JAG-ドラ博士 H.S	ALL ニック使用
リッジレーサー2 (初級)	1'57"691	親友坂口君に捧ぐ NFC-宿	ALL MT使用
★ルー大柴&細川ふみえの早押しクイズ	920	SSC-VAP和	ALL 90%
★餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン)	2,513,900	SSC-VAP和	ALL 連必付 2万×2万落ち
ヘクシオン (スラッシュ)	430,246	元	レベル 95 ライン 390

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (シェーファー)	3,555,100	M・I	AL
デイトナUSA (上級)	3'14"81	JUN・K	ロケットスタート使用
デイトナUSA (中級)	2'56"82	JUN・K	ロケットスタート使用
レイフォース	7,497,700	年	ALL 連付き
龍虎の拳2	2,472,300	F,F-BRK-KZD-部民部曲	ALL
エアコンバット	131,900	高沢一成	ALL
スターブレード	2,294,400	高沢一成	ALL 連付き
ブロックカーニバル	475,800	GACHAPIN	ALL P×2
お天気パラダイス	4,204,290	E,O	Ror使用 ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (ガブリエル)	1,046,700	WERDNA	R−7+1
ネビュラスレイ	863,930	ETP	R−4
ゴルフィンググレイツ2	-18	我中村	初級 A・Lプレイヤー
ゴルフィンググレイツ2	-19	我中村	レイクアイランドコース ALL
ゴルフィンググレイツ2	-18	我中村	上級 ALプレイヤー
X-DAY	-16,402	ゾンビIYE	ランクZ−2
スーパーストIIX	1,402,500	オーノー	ALL ガイル
スタックコラムス	81,517	WYP	R−7
エイリアンVSプレデター	申告なし		

YOU&YOU中延店　東京
品川区東中延2-10-15飯沢ビル1F ☎03-3788-6690

タイトル	スコア	スコアラー	備考
W・ヒーローズ2JET (C・キッド)	221.69	CYR-HNA-NORI称	ALL
トップハンター	378,600	T&T	最終面
スーパーストIIX	1,511,100	しょーじ	ALL (ケン)
スーパーストIIX	1,256,700	しょーじ	ALL (フェイロン)
スーパーストIIX	1,553,700	しょーじ	ALL (ガイル)
スーパーストIIX	986,300	しょーじ	ALL (ベガ)
スーパーストIIX	868,200	しょーじ	ALL (バルログ)
ティンクルピット	スコア募集中		

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6 ☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	3,156,100	ASS-にゃ ネコの背中大好き♡	最終ボス
極上パロディウス (こいつ)	1,884,900	赤リボン-ポタ太 コミケ落大ショック	SP-STAGE 冬こそは! 連
極上パロディウス (ミカエル)	1,681,400	Ⓗ-UKY ステキなボイス♡	SP-STAGE 連
極上パロディウス (マンボウ)	1,513,700	アチュイーURD あいすくうぞおー	SP-STAGE 1日−20ケ 連
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	269.77	オニュQ-URD 野ジューと同人だQ	ALL 小さい男の子が好き
W・ヒーローズ2JET (ジャック)	238.18	Ⓗ-TORA 新茶	ALL
W・ヒーローズ2JET (ブロッケン)	217.86	Ⓗ-TORA 新茶	ALL
W・ヒーローズ2JET (J・カーン)	215.45	本場物のオチャァァッ!!!	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	947,080	TOM・T	ALL ALLドワーフ

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大江戸ファイト	869,360	KMC-IZAT	ALL 秀月
大江戸ファイト	719,700	G.M.C.やちょ	ALL べんけい
★F.H.ダイナマイト (マットロック)	1,219,250	KMC-IZAT	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	1,207,900	KMC-IZAT	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (リョウコ)	1,416,550	QQQ	ALL 連
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,442,950	0点	ALL 連
デイトナUSA	2'59"46	渡部総一	完走
スーパーストIIX	2,368,700	TAK	ALL 連
ヘクシオン	ライン834	KMC-TEM武	ロング7千万点
レイフォース	8,353,400	Mr.0点	ALL 連

プレイスポット すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1 ☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタックコラムス	373,882	DMD先生増殖委員会	ALL オート使用
ポトポト	5'54"32	全日本ポトポト党 舞蝶 純一	ALL
バーチャファイター	1'31"77	ASK	ALL ウルフ使用
バツグン (タイプB)	16,419,940	持ってっちゃイヤー	ALL 連有
★餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,449,300	なまくびくん。	ALLパ D×20 妥協神体 連必
餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	1,988,800	モーホーキャサ夫 (レイフォース命)	ALL(リョウ無) 2万&18万落連必
ニューマンアスレチック (ターボダッシュ)	9"96	コージロー ケンタロー	同タイム レバー有
ニューマンアスレチック (ミサイルトス)	428.0m	ケンタロー	レバー有
ニューマンアスレチック (VSエクスプレス)	99m99	ムッシュかまやつ (ロリコン兄さん)	レバー有
ニューマンアスレチック (ナイアガラジャンプ)	63m06	広二郎&健太郎	レバー有

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8 ☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★大江戸ファイト (秀月)	1,065,280	乱入がライバル君Ⓡ	1cALL P×13
対戦ぱずるだま (ゲーマー)	1,536,000	JIN(ぷにぷに)	1cALL リョウ使用
リッジレーサー (T.T)	3'28"551	リッジ2は出来悪い EPISTEMER	AT
ワールドヒーローズ2JET (ジャンヌ)	150.00	RUI	ALL
極上パロディウス (コイツ)	2,019,400	↓来店有難うT.A	ALL
★ジオ・ストーム	6,219,500	ラムリン好き好き はむはむ	5-3 1P側
まじかるスピード	107,250	絶版がライバルⒺ	ふつう、7人目
ななめでまじっく	434,232	まじかるプリンセズ ほーりーあっぷ!!	最終面
コットン	760,620	新合織Ⓔ	ALL(全てノーマル設定です)
エイリアンVSプレデター	4,230,500	丸刈り君(熱い男)	ALL 女使用 INベティ

ハイテクノーベル神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4 ☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジオ・ストーム	2,121,200	名なし	ノーマル2人設定 2-5
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	4,425	夜叉玉	ノーマルALL
極上パロディウス (ビックバイパー)	1,984,200	レッツデブ公らじあめブヒブヒ	ノーマルALL連 はぶしゅ×5
極上パロディウス (マンボウ)	2,166,100	同情するなら金をくれ!!金なし子	ノーマルALL連付

ICチェーン砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ペンゴ	76,550	ミラクルー健二	9面 (砧)
豪血寺一族	471,100	S,N	(砧)
雷電	434,400	CST	(砧)
クラッシュローラー	5,090	バウバウ君	(砧)
ドンキーコングJr	61,500	バウバウ君2号	(砧)

IC中央林間店　神奈川
大和市中央林間3-11-18タニイビル1F ☎0462-77-8329

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,254,200	BANちょ様ふっかつ記念PRO	ベガALLD.J P×1 つめ×2
ストIIX'ターボ	1,739,800	やっと出た出た170台!URD	ALL ザンギエフ
極上パロディウス (こいつ)	1,450,000	姿勢の悪い男MOB	マニュアル SPステージ
極上パロディウス (ミカエル)	1,094,200	RX	最終面
極上パロディウス (マンボウ)	836,100	RX	6面
ツインイーグルII	803,400	BOM	2面 ごめん(PROより)
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	261.04	JETは終り。ガロスペだ。PRO	ALLノーミス 300×2
餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	2,290,500	240見えた。SSK-PRO	P×30 D×7
餓狼伝説スペシャル (山田十平衛)	1,676,300	おじいちゃんも使えるSSK-PRO	P×21 D×7 超×6
餓狼伝説スペシャル (ダック・キング)	1,642,500	SSK-小さな巨人-PRO	P×22 D×0

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	7,653,200	何だか、ちっとも成長しません(バカ)	ALL 連付
おてんきパラダイス	4,836,520	ZAT-ZAPP! ねんどパワー80%	ALL 残×4
トップハンター	607,900	ZAT-SAI ねんどパワー60%	ALL
ジオ・ストーム	2,132,300	3周で終りでないとしたらやりません	2-5 連付
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,110,264	8月8日レー41aをよろしく!! か	ALL エルフ ALL×4
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,111,329	バンパイアにロム交換らしい。か	ALLクレリック ALL×4
極上パロディウス (ビックバイパー)	1,593,900	F.M.C.らじあめ	スペシャルステージ 連付
極上パロディウス (ミカエル)	1,793,100	まだまだ超ザコです キラートマトか	スペシャルステージ 連付
極上パロディウス (こいつ)	3,388,900	CIY	ALL 連付

ゲームスポット ア・テ・ナ♡　東京
杉並区高円寺北2-20-6 (1F) ☎03-3310-5318

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トップハンター	818,000	絶妙!DMJ-狼少女 命(絶妙委員会)	ALL連
★W・ヒーローズ2JET (ハンゾウ)	246.63	GSA-KIM名 (絶妙の若手)	ALL
W・ヒーローズ2JET (J・カーン)	235.81	坂ちゃんよろしく♡ 巨大少女命 KWP	ALL ひっそり来るのが絶妙
W・ヒーローズ2JET (マッドマン)	214.81	マッスルは運が良かっただけだからな!	ALL 絶妙 いい気になるなよ
ぐるりん (VS.COM)	15,810	きくち/GSA-店 LR	ALL連 こんなゲームを
★ぐるりん (修行)	10,790	たけし/GSA-店 L♡R	ALL連 本気でやる絶妙さ
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,235,750	DMJ-憑きもの少女 命 絶妙の点調整	ALL連 リー落ち
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,287,000	DMJ-無限学園初等部6年㊦	ALL連必 出て来なくて絶妙
★F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	1,280,950	瓦井、甘いな!貴様にマースは渡さん!	ALLパ連 俺こそが絶妙!
マジックソード	14,718,907	多分、将軍(SMU)たった今本人と判明 絶妙!	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トップハンター	826,800	MFC-星白金 ダメくさあつしく夫	連付 ALL PX8
リッジレーサー2 (タイムトライアル)	3′15″839	DK-LED	MT 1′05″240
リッジレーサー2 (上級)	3′46″788	すえぞう	MT
リッジレーサー2 (中級)	2′26″387	すえぞう	MT
リッジレーサー2 (初級)	2′00″716	すえぞう	MT
雷電2	10,000,000＋α	グラディウサー同盟 DKT-GER	1P側 連付 3−7で達成

プレイランド柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	1,254,800	YAS	スペシャル 一周
極上パロディウス (ミカエル)	859,600	YAS	スペシャル 一周
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	3,857,100	BLOWING-T・PAC	ALL
エイリアンVSプレデター (シェーファー)	2,096,500	BLOWING-T・PAC	6ステージ
スーパーストIIX	1,704,100	YAS	ゴウキ、ALL ガイル
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,116,300	ザコ吉君	ALL、P×15
F.H.ダイナマイト (カルノフ)	931,900	モンゴルジ人のカル夫	ALL、P×16
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	792,150	味ごのみ新潟編	ALL、牛たおし
1943	2,431,090	亜美ちゃん	大和で死
ぷよぷよ	1,322,541	新潟から来たI.H.S	ALL、B676

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストリートファイターIIX	874,500	TOK	
ネビュラスレイ	107,540	ABA	
ティンクルピット	12,000	ATO	10-1
エイリアンVSプレデター	225,200		
ゼクセクス	103,800	TDA	
F.H.ダイナマイト	414,100	TOK	
クイズがくえくパラダイス	32,000	AKI	

AVネットワーク 一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33 1F ☎0423-46-4560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,967,200	のし	ALL ケン
龍虎の拳2	919,244	シャブ	ALL
スラム ダンク	209	MVS	ALL
究極戦隊ダダンダーン(アン)	600,050	chairだ!	ALL
雷電II	4,557,740	雷電ヘタ夫−AS	Z−5
ぐっすんおよよ	2,152,300	やっとクリアAS	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (キング)	2,799,190	む[illegible]	ALL! DX2 連付
龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	2,146,412	む[illegible]	ALL 連付
龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	1,686,500	む[illegible]	ALL! 連付
W・ヒーローズ2JET (マキシマム)	255.38	ぬく²	ALL! ファイルはどこだ
W・ヒーローズ2JET (ブロッケン)	264.83	J.U	ALL!
極上パロディウス (こいつ)	1,614,000	えむ様♡	ALL!スペなし 連付
極上パロディウス (タコスケ)	1,161,800	ザコ[illegible]	ALL!スペなし 連付

ゲームパレス　静岡
三島市一番町12-22 ☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	1,831,000	Mr.Y.N	スペシャル 連付
極上パロディウス (ミカエル)	1,518,000	HPO-RAN エアコン買ってね!	スペシャル 連付 社長♡ あつい
大江戸ファイト	992,880	ハポ様	ALL 秀月 あついのね〜
大江戸ファイト	910,700	邪神ドクラテス (クソゲー)	ALL 嵐 強力なエアコンを
大江戸ファイト	764,640	D.F	ALL 一休 入荷3日め
大江戸ファイト	759,620	D.F	ALL 三平
エイリアンVSプレデター (ハンター)	3,868,800	XDR	ALL
★ビューポイント	4,128,480	全ビ党 U/G/M	ALL もうだめかも?
W・ヒーローズ2JET (リョウ)	222.00	BOSS様	ALL
レイフォース	6,519,300	JALめのゾンビ	ALL 最終面がわからん

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ハンター)	3,001,700	SILVER	ラスボスにて
スーパーストIIX	1,441,200	WC花田	デイジェイ
スーパーストIIX	1,398,300	−XYZ-	剛鬼にて 春麗
スーパーストIIX	1,304,400	ABD	ALL リュウ
F.H.ダイナマイト (レイ)	918,700	DIVA	ALLのみ
龍虎の拳2 (ユリ・サカザキ)	2,850,210	RBN-ACF-まい'ん	連付 2本落ち DX7
上海III	102,700	DIVA	ラス面
★ポトポト	5′47″32	全日本ポトポ党 舞蝶純一	ALL
デイトナUSA (初級)	2′20″06	ACE	完走 TA

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	1,626,100	K.scope-LIT㊤	スペシャル面 連付
極上パロディウス (ミカエル)	1,569,800	R.ささき	スペシャル面 連なし
W・ヒーローズ2JET (リョウコ)	207.13	岳兜-REI	ALL
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	2,956,400	JDF	最終面 ラスボスで全滅
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	4,760	チキンヨッシー害だ!!	ALL
早押しクイズグランドチャンピオン大会	890	チキンヨッシー害だ!!	ALL 89% VSロボット
ファイナルラップR (ドイツ)	2′30″98	K.I	完走 BL 36′75
バツグン (タイプB)	19,128,210	K.scope-善之字元師	ALL 連付 5面ボーナスミス
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,118,105	K.scope-KLM	ALLドワーフ 7500×3

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田15-8 ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (ビッグバイパー)	2,195,100	VMT-RED	スペシャル 1周目170万
極上パロディウス (タコスケ)	1,345,500	WAD-MKT㊟	スペシャル
だるま道場	349,920	SPREAM-FKS	ALL
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,026,500	でしでし君	ALL ㊥
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	857,550	あっちょう連	ALL ㊥
F.H.ダイナマイト (ジャン)	816,050	み	ALL ㊥
龍虎の拳2 (リュウ・サカザキ)	1,851,820	K.Scope -LIT㊤	ALL P×18 D×3
バーチャファイター	1′44″66	CERAIFAX -VSIR	ALL パイ使用
バーチャファイター	1′53″29	やちゃ夫	ALL ウルフ使用
ファイナルラップR (ドイツ)	2′32″13	PCC静岡店 WAD-MKT㊟	完走

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
W・ヒーローズ2JET (ジャンヌ)	215.18	UFO仮面 ヤキソバン	ALL 連 千葉麗子使用
W・ヒーローズ2JET (C.キッド)	221.18	CYR-HNA -NORI	ALL 連
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,120,200	キース・ウェイン	ALL 連 来店ありがとう
F.H.ダイナマイト (クラウン)	1,065,150	キース2号	ALL 連 来店ありがとう
ライトブリンガー	6,320,380	SSC-ネズミ	ALL 必 残0 グレン使用
★レイフォース	8,427,900	Mr.0点	ALL 連 残1
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,554,300	RVS-R.Y	ALL 連必 D×26 2本落ち
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,446,600	JAG-WOP	ALL 連必 D×24 2本落ち
★餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	2,630,400	NGT-キャサ夫	ALL 連必 D×26 2本落ち

夢空間ファンタジー　長野
茅野氏ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター	1′28″79	あすたろと!?	ALL ジャッキー
バーチャファイター	1′33″76	中退魔王X68K	ALL ウルフ
デイトナUSA (初級)	2′23″12	S、K	GOAL
デイトナUSA (中級)	3′02″76	YZF	GOAL
デイトナUSA (上級)	3′16″46	ねびろす!?	GOAL
デイトナUSA (初級)	2′21″40	MKS	GOAL
琉球	420,580	EBI	R−17

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋8788-1 ☎0547-36-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロッジレーサー(タイムトライアル)	3′28″942	VXV	
バーチャファイター	2′05″64	JSM、まだまだあまい	
デイトナ(初級)	2′21″23	・K・	ツインタイプ
デイトナ(中級)	3′05″17	・K・	ツインタイプ
デイトナ(上級)	3′25″53	・K・	ツインタイプ

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大江戸ファイト	826,540	部民部曲	ALL 秀月使用
プロ麻雀 極	45,400	KUMAMOTO	ALL
エイリアンVSプレデター (リン)	4,169,000	CYCLONE -NEC	ALL (食通)
トップハンター	546,200	氷室 万寿	ALL
W・ヒーローズ2JET (C・キッド)	221.31	CRY-HNA -NORI	ALL

AMスクエアYOU&I　岐阜
岐阜市住之江町1-17 ☎0582-64-9135

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,793,600	ASY'Y-たまごさん党-EBI	ALL 連必付
エイリアンVSプレデター (ハンター)	4,597,400	ASY'Y-たまごさん党-EBI	ALL 連必付
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	231.50	RATT-NKS	ALL 連なし
W・ヒーローズ2JET (ハンゾウ)	230.13	RATT-NKS	ALL 連なし
ななめでまじっく! (ななめでたびだち)	564,364	ASY-RATT-KAME	ALL
F.H.ダイナマイト (フェイリン)	1,329,450	y₃	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,112,800	RAT-HKO	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	1,094,250	ASY-SURス	ALL 連付
リッジレーサーSD (タイムトライアル)	3′39″393	Fe	完走
ファイトフィーバー (ハン)	617,900	Feラスボス。	

ウィルトーク タイトー 豊橋店　愛知
豊橋市花田町字土亀105-2 ☎0532-63-6394

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,572,300	TKS-AFU2号	ケン ALL
餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン)	1,543,300	ABボタン希望!! あかつき	リョウ有 ALL P×17
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	1,500	FJT	ALL

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F ☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライトブリンガー (アッシュ)	4,971,330	RYO	ALL
デイトナUSA	2′20″95	AMI	ビギナーALL
ぷよぷよ	372,022	C、S	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,130,598	オーチャンララー	ALL
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	6,580万	藤島II世	差しあげあり
ポトポト	7′47″35	SEGYA	ALL
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	2,008,100	K&K	A
スーパーストIIX	1,234,100	MSA	ALL リュウ
ダンジョンズ&ドラゴンズ	574,276	TAISOだ	ファイター
極上パロディウス (こいつ)	1,159,400	ボーンプラグ	

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エイリアンVSプレデター (リン)	5,513,900	GGE-CRISP-PAN Ⓡ	ALL 連・必付
★極上パロディウス (マンボウ)	3,266,800	GGE-WXW	ALL
★極上パロディウス (ツインビー)	1,758,000	GGえ-取材にきたお姉様にLOVEⓂ	ALL 連付
極上パロディウス (ビックバイパー)	2,516,600	近江からの使者	ALL
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,109,300	HKOⓇ	ALL 連付
ぷにっきいず	145,000	GAC-ⓈMAX	ALL
W・ヒーローズ2JET (ハンゾウ)	225.36	RATT-NKS。	ALL
★超時空要塞マクロスII (ビギナー)	3,788,070	CYCLONE-R.T	ALL 連付
★超時空要塞マクロスII (エキスパート)	4,618,200	CYCLONE-R.T	ALL 連付
★説スペシャル (不知火 舞)	2,582,700	CYCLONE-R.T	ALL 連・必付 D×27

ゲームプラザ イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジオ・ストーム	1,413,100	ILA-DECO愛好会E.T!	2周目2面もしかしてエンドレス?
極上パロディウス (こいつ)	2,163,600	一応クリアーまっぷ	ALL 残×0
極上パロディウス (ガブリエル)	1,839,200	戦う高校生ILA-"TMA"たこまる	スペシャル
極上パロディウス (マンボウ)	1,171,400	ほんのお遊び!DOH Ⓢ	スペシャル
極上パロディウス (ペン太郎)	1,231,500	SSC-VAP㊙	スペシャル
極上パロディウス (ビックバイパー)	1,080,100	戦う社会人SG-ELE うじ虫君	スペシャル
極上パロディウス (ツインビー)	854,100	合い言葉は「おまえら死刑」-ELF	スペシャル
ブラックハート 穴うめくん	1,833,800	穴うめゲームが、どんどん増加中です。	2-7
ハイパーデュエル 穴うめくん	2,227,261	8月には、デコの、「F.F.」とか。	ALL ロイド
★サイバースレッド (アマンダ)	14,807	LinuXi18n	ALL 2敗 まだまだいけるぞ

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知

愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★F/A (AUTO)	2,037,950	YYY-あっちょう 連	ALL 連付 MIR2000
エイリアンVSプレデター (ハンター)	2,9448,700	X-MENち	ラストボス
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	1,083,550	れい・え・るイ夫JAM	ALL 牛 6本おち
F.H.ダイナマイト (レイ)	1,069,300	RAP・DK=もみ	ALL 牛 5本おち
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,039,850	YYYーあっちょう 連	ALL 牛 8本おち
極上パロディウス (バイパー)	1,227,300	パワーパワーもうだめなELF君	スペシャルステージマニュアル連付
極上パロディウス (ミカエル)	1,434,100	たこまる氏にささげるこのスコアELF	スペシャルステージマニュアル連付
ティンクルピット	12,613,110	ウーキーS、F	ステージ48
クレヨンしんちゃん2	1,674,000	東京から来た謎のゲーマー	ALL 残2ライフ

チャンレジャー関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
おてんきパラダイス	5,234,680	咆哮野郎まJU	ノーミスALL 残6ニック使用
リッジレーサー2 (タイムトライアル)	3'15"487	Legion -ホエホエ君	MT
ぱずる玉 (ゲーマーモード)	633,400	二台目〓慰巣覇和亜怒 NOB	4人目
ジオ・ストーム	1,413,900	咆哮野郎真珠	2-2
★ライトブリンガー	6,511,970	咆哮野郎まJU	ALL ヴォルド
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	2,710,371	ローレル廃車 不死身のおっちゃん	ALL
ななめでまじっく	484,510	流ゲーの相原兄貴へ 咆哮野郎まJU	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,119,735	T.U	ALL ファイター
W・ヒーローズ2JET (マキシマム)	236.59	KKJ- IRREGULAR	ALL
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,589,700	AXIOM- H.Y	ALL

日本メカニック　鳥取

鳥取市湖山町北2-1-23　☎0857-28-2254

タイトル	スコア	スコアラー	備考
燃えよゴンタ	708,600	YAM	最終面 イージー
魔法大作戦 (ミヤモト)	3,277,510	RUN	ALL
ズズカエイトアワーズ2	3'17"78	NOR	ALL
スタッククラムス	133,486	YU.	ALL
バーチャファイター	1'59"22	ALG	ALL アキラ使用
バーチャファイター	2'11"54	T.S	ALL ウルフ使用
バーチャファイター	2'44"43	レインボーじゅんやさん	ALL サラ使用
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	199.43	ucc	ALL
エイリアンVSプレデター (リン)	3,748,500	VIM	ALL
だるま道場	293,150	加藤 保憲	ALL

プレイシティキャロット四日市店　三重

四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ハンター)	4,492,400	BOZ-538	ALL ラスボスで死ねず
エイリアンVSプレデター (Pウォリアー)	4,283,600	オクDHAL135	ALL
エイリアンVSプレデター (リン)	4,197,600	さわやかひかる K.K	ALL
極上パロディウス (こいつ)	1,016,600	AOI-CHA²	SP面
バタリオン	11,990	23時の男だーぜーすご杉じゃん	ALL
F.H.ダイナマイト (ジャン)	763,100	王寺で密会計画 南方六里ABT	ALL 牛まる飲み.ング
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,093,646	オワDHAL135	ALLドワーフ レッドラ×4
リッジレーサー3D (タイムトライアル)	3'28"773	MOIくーん!	完走 6MT
リッジレーサー3D (初級)	2'11"488	リッジ2は超クソ! JMP(IQW)	完走 6MT あと0.1秒

マンモス城インベーダーハウス　大阪

大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルピット	14,077,400	元C.M.128号ぶ	ラストボス 〓=1〜47
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	3,092,600	ゴキブリぶ	ラストボス
★フライングパワーディスク (OK)	238,906	SGPー木田乃ミヤぬぶ	ALL UK
ぐるりん(ノーマル)	9,200	ぐるりん教教祖ぶ	Lv.29
早押しクイズ王座決定戦	+800	大勢ぶ	ALL
W・ヒーローズ2JET (リョウ)	232.95	漢武威 こたん	ALL
極上パロディウス (こいつ)	1,727,900	CCC	SP面
マッドシャーク	13,318,300	SGPーTNKぶ	3ー3ー5 連有
マッドシャーク (楽勝)	10,000,000	IPJ-TBZぶ	ノーミス 2-6で達成後即死連有
マッドシャーク (出勤時間迫る)	10,000,000	きたのみやぬぶ 3周目発狙してる!	ノーミス 2ー6で達成後即捨連有

プレイシティキャロット島大前店　島根

島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	1,288,800	VTR	スペシャル、7M
極上パロディウス (マンボウ)	964,500	MKH	スペシャル、7M
早指し将棋五月陣戦	98,400	S.K	ALL
ティンクルピット	6,201,420	RDD(HRS) VTR	48面
上海III	102,200	NRA	ALL
リーサルウェポン (ピンボール)	188,852,850	PAI	

ゲームセンターニュースター　三重

津市江戸橋1丁目130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	3,563,600	SKM-地上絵	ラストボース
ジオ・ストーム	1,349,600	AKI	2-2
大江戸ファイト	722,340	SKM-地上絵	ALL D×4 獅子丸
大江戸ファイト	575,700	クリアしただけカッパッパ	ALL D×4 カッパ
トップハンター	430,000	YS	ラストボス
スーパーストリートファイターIIX	932,500	SS氏行方不明捜索願い求む	ALL (ザンギエフ)
スーパーストリートファイターIIX	895,100	所持品はネギ乃東地	ALL (ガイル)

ハイテクセガ神戸　兵庫

神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,455,300	かぼっちょ粒 終電ウリプロ	ALL
レイフォース	7,026,400	S.I.N	ALL 残1 連付
デイトナUSA (中級)	3'00"42	NAN-F	TA完走 MT
デイトナUSA (上級)	3'16"18	V-Spec完走記念! 再販してね♡	TA完走 MT 号泣絶望しました
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,095,411	J.G.K.ALL	ALLファイター 格ゲーデビュー
スーパーストIIX	1,205,300	マーク走行!ゴ2	ALL 春麗
スーパーストIIX	1,237,800	体が言うことをきかぬバビディMB	ALL リュウ
スーパーストIIX	1,181,200	バビディMB まじしゃん替われ	ALL ゲン
スーパーストIIX	1,146,300	いやん♡バラタック	ALL フェイロン
スーパーストIIX	1,231,500	世の中って奴わよう 水銀亭MB	ALL キャミイ

ゲームスポットパスカル　岡山

岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトランナーズ (ケニア)	3'18"59	koh	完走 M.パワーギアボタン連付
極上パロディウス (こいつ)	1,834,200	TAK	ALL 連付
極上パロディウス (ミカエル)	2,131,200	新宅八段	スペシャルで死 連付
バーチャファイター	1'14"33	RED WOLF	ALL ラウ使用
ぷよぷよ	1,361,416	D.S.K-BAD	ALL 692BLOCK
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'32"982	X元気か? S.K	ALL B.LK1'10"344
リッジレーサー (中級)	2'42"823	すわてぃ	ALL B.L53"872
極上パロディウス (ビッグバイパー)	予告編	うわさの超大物X登場なるか	ただ今極秘練習中とのうわさ

ビッグキャロット京都　京都

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライゴン	1,821,050	弱いのワシ。	2-9 連付 1up×1
W・ヒーローズ2JET (ブロッケン)	157.12	超こいつミサイルプ	
極上パロディウス (こいつ)	3,978,700	詰めスイー党 H・M	ALL マニュアル1ミス
バッグン (タイプC)	20,123,450	香気屋	ALL 連付
エイリアンVSプレデター	2,816,300	やんちゃさんお元気ですか EDF	7面 2台Pローダー
ゴークス	724,470	酔狂屋	ALL 残1 真のEND

TAITO INN OOI 深江　兵庫

神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	2,853,000	極上♡フェチKEM	ラスボスで死亡
スーパーストIIX	879,500	A.Y.DAYO	ALL ダルシム
スーパーストIIX	1,501,200	BKN-BUHKUN	ALL ディジェイ
スーパーストIIX	897,300	BKN-BUHKUN	ALL バルログ
スーパーストIIX	1,193,700	T.N.フネ	ALL ゴウキ有 バイソン
スーパーストIIX	1,336,400	巫	ALL 春麗
スーパーストIIX	1,478,500	N.K.FC	ALL ガイル
スーパーストIIX	1,410,100	極上♡予備校生KEM	ALL ケン
スーパーストIIX	1,648,700	極上♡予備校生KEM	ALL ゴウキ有 リュウ
スーパーストIIX	995,200	4LDK	ALL ベガ

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	6,070,200	日本メカニックのバイトさん本まだ?	1コインALL連 女神様パワー使用
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	3,851,900	仙台の大学入試 お土産は萩の月ね	1コインALL 一部大ウケ
アルティミットエコロジー	722,000	社長、8月7日にお葬式なので休ませて	1コイン5面ボス
WEC・ルマン24 (ミニスピン)	603'9	At N ASCAT	完走
レインボーアイランド (旧バージョン)	11,697,630	あ、祖父にはもう7回死んでもらってる	1コインALL裏 かせぎなし
ファンタジーゾーン (連付き)	3,786,900	8月7日は休めとのおつげなんです!!	1コイン2周目 R9 残金14万
R・TYPE	1,283,600	飛行機はゆれるけど全日〇なら安心◆	1コイン全2周 ALL
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	218.00	すでに終ってる 黒龍NEO・DIO	1コインALL 大会 LV-4
ナイトストライカーL (Rゾーン)	92,542,040	遠征なのー?だまってかえらないで!	1コインALL連 バ×6 しらん人

GAME's WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★おてんきパラダイス	6,133,010	WZH	ALL 雷使用 残6
★トップハンター	1,945,500	WZH	ALL 連 残0
ジオ・ストーム	3,621,500	ヘボすぎ。 AFO	3ー5 連 ノーマル 3段
対戦ぱずるだま	1,535,500	UYK 博士弱すぎます	ALL ゲーマー ユミちゃん使用
ななめでまじっく	532,875	UYK 遠征お待ちしてます	ALL 1面スタート
ぷにっきいず	391,550	UYK	ALL
★スタックコラムス	384,886	UYK	ALL 自動
★極上パロディウス (R・ブリティッシュ)	2,537,300	近江からの使者	ALL
★極上パロディウス (こいつ)	4,628,900	京城	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,117,100	E1の皆様就職活動御苦労様でした。	ALL 連 2本落ち

ハーフタイム　兵庫

西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライトブリンガー	5,798,580	UWC研-YAMA	1c ALL アッシュ
ライトブリンガー	5,823,110	UWC研-YAMA	1c ALL グラン
ライトブリンガー	5,667,870	UWC研-HNK (ホンキ)	1c ALL ヴォルド
レイフォース	1,509,200	汗ふいて死亡 (木ノ元)	1c 4面 ハンカチ使用
山田 (店員1号)		女と4時間しゃべるな!!	by 元店員
山本 (店員2号)		シャッターしめろ!	by 元店員
三浦 (チン)		やせろ!!!!!!	by 元店員
天四フジ		来店希望	by 元店員

ゲームプラザミッキー　広島

広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルティミットエコロジー	2,106,300	NOD-MDK	ALL 連付 20万落ち
エイリアンVSプレデター (リン)	5,163,000	なこらすかいえんR	ALL 残×1
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	5,292,700	じゃーず=かぶこまー	ALL 残×1
★エイリアンVSプレデター (ハンター)	4,736,400	じゃーず=かぶこまー	ALL
★エイリアンVSプレデター (ダッチ)	3,872,300	TEN	ラスボス
ギャルズパニックIIスペシャルエディション	ALL	おあそび GGE-PTS-MAK	ALL 残×2
ぐるりん (IPモード)	9,890	NOD-MDK	連付
トップハンター	777,000	おあそび UTO	ALL
★ダダンダーン (小鉄)	2,355,700	GGE-IAC-MAK	ALL 残×0

タイトーイン002スタジアム　大阪

大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ツインイーグルII	7,073,000	矢野	ALL 連
ライトブリンカー	6,503,780	咆哮野郎まJU	ALL 連 システィー
デイトナUSA (中級)	2'55"89	CYCLONE- HURRICANE	4MT T・A使用
デイトナUSA	3'12"28	CYCLONE- HURRICANE	4MT T・A使用

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジオ・ストーム	5,617,200	すわりっぱなし! SVR-TAKが	4-S
大江戸ファイト	659,380	集計してください SVR-TAKが	ALL 秀月
エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,267,100	朝日奈夕子はいただきだ!-かる夫	ALL
エイリアンVSプレデター (シェーファー)	3,144,300	りぼんちゃんズーかる夫(ウルバカ)	ラスボス
W・ヒーローズ2JET (リョフ)	280.31	SVR-TUN	ALL
W・ヒーローズ2JET (J・マキシマム)	249.40	KTK	ALL
W・ヒーローズ2JET (マッドマン)	207.36	早乙女優美めたグー SVR-まっくん	ALL
バーチャ・ファイター	1'34"26	SSM=砂沙美 SSM-RAS	ALL ウルフ使用
バーチャ・ファイター	1'59"64	SVR-YAG	ALL アキラ使用
ぷよぷよ	1,269,241	林原 亜美	ALL 758ぷよ

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス (こいつ)	2,338,800	すほー	ALL 連 セミオート残×3
極上パロディウス (マンボウ)	1,277,400	GGE-XRX -たろ-	スペシャル面 マニュアル 連
トップハンター	790,100	UTO	ALL 緑スタート
バッグン (タイプA)	12,704,860	GGE-XRX -おおつぼ	5面 連
バッグン (タイプB)	20,270,360	大島あみ	ALL 連
バッグン (タイプC)	13,227,760	GGE-DDS -くろかわ	4面ボス 連
テトリス (電源パターンなし)	999,999+α	GGE-XRX -おおつぼ	781ラインで達成
モザイク	174,350	GGE-XRXR -たろ-	71面
★富士山バスター (かっぱ)	1,368,700	NOD-MDK	ALL D×7 必
★富士山バスター (すもう)	1,134,400	NOD-MDK	ALL 必 P×18 D×1

遊ingジャンプ　山口
下松市元町西1224　☎0833-41-3235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,482,900	ハヤブサ	ALL リュウ
雷電II	4,065,930	PCK	2-5
ぐっすんおよよ	3,210,000	MM	ST-35
ポトポト	6′19″95	AXS	ALL
極上パロディウス（ミカエル）	1,211,300	GIL	スペシアル
極上パロディウス（マンボウ）	1,123,300	GIL	スペシアル
龍虎の拳2（キング）	2,004,830	DPS	ALL
天地を喰らうII（ショウウン）	3,340,800	UFO	ALL
W·ヒーローズ2JET（リョフ）	220.59	ZUE	ALL

タイトーイン高松店　香川
香川県高松市常磐町1-9-1　☎0878-34-6392

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス（こいつ）	2,208,300	S.O	ALL 連有り
レイフォース	5,384,500	TSY	ALL 連有り
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	1,323,860	BAB byバビイ	ALL
★スーパーチェイス	5,735,200	HAP	ALL ノーミス
達人王	1,500,030	S,O	2-1ボス
ベビーユニット	2,569,250	0点	4-1-1 次回1千万

プレイシティキャロット高松店　香川
高松市片原町2-4細谷ビル1F　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,142,300	神月麻琴	ALL ケン
スーパーストIIX	1,038,500	神月麻琴	ALL キャミイ
スーパーストIIX	957,100	ジュン	ALL 春麗
スーパーストIIX	480,000	JETはちゃんとLV4じゃbyバビィ	ALL T·ホーク
龍虎の拳2（ユリ·サカザキ）	798,371	林原めぐみ命！byTMA	ALL
W·ヒーローズ2JET（ジャンヌ）	168.52	林原めぐみ命！byTMA	ALL
W·ヒーローズ2JET（フウマ）	148.43	サル	ALL
ゴルフィンググレイツ2（パワー）	-17	ニックファルド	レイクアイランドコース
ゴルフィンググレイツ2（パワーP）	-17	プロゴルファーヲ屋ぢ	ヒルカントリーコース
ゴルフィンググレイツ2（テクニシャンP）	-15	シュトロハイム	ナチュラルフォレストコース

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大江戸ファイト	590,560	伏助	ALL 金四郎
極上パロディウス（こいつ）	1,863,300	わいわい	ALL
ぷにっきいず	180,750	T.H	ALL でかけし×35
干支物語	797,310	A.T	ALL
ポトポト	5′56″21	A.T	ALL
バーチカファイター	1′30″64	P.P	ALL
★龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	2,991,700	FAD-IDA	ALL P×23 D×8
龍虎の拳2（リョウ·サカザキ）	2,285,130	伏助	ALL P×22 D×7
エイリアンVSプレデター	3,325,500	ACE	ラスボス

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,257,600	久しぶりだぜ!!! K·N	ALL P×2 ケン 連
スーパーストIIX	1,244,300	まだまだぁー!! S·C	ALL リュウ 連
スーパーストIIX	1,120,700	うっおーうっおーうっおー by少佐	ALL ディジェイ 連
極上パロディウス（こいつ）	1,618,100	つぼ研究会	スペシャルで死亡 1周END
W·ヒーローズ2JET（ラスプーチン）	245.30	灼熱地獄から解放！愛の奴隷（しもべ）	ALL まけ×1 ボーナス+10
W·ヒーローズ2JET（リョフ）	221.63	しぇしぇしぇしぇ～ byまーくん	ALL まけなし ボーナス×9
W·ヒーローズ2JET（マキシマム）	191.65	しぇしぇの張本人 MJHK-NAL夫よ	ALL まけ×2 ボーナス×10
W·ヒーローズ2JET（マッスル·パワー）	180.30	でんかII	ALL
ぷよぷよ	1,614,718	LAOS-長田仙人	ALL 769ぷよ
★1943改	5,750,910	5万くらいマイナス LAOS-長田仙人	ALL 上×16 モビ×6 連

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
お天気パラダイス	4,988,040	OH!三流	ALL 連付 ROY王子使用
ぷにっきいず	186,350	号2しぶつんだ	ALL
大江戸ファイト	1,064,420	モンキーハウスの面汚し YST雛	ALL 連付ッコ霞
大江戸ファイト	816,000	OH!邪流	ALL 連付 秀月
バーチャファイター	1′38″73	半妥	ALL G+K付 サラ使用
スタッククラムス	291,281	G.M.C.R-I G.M.C.KKK	ALL 1PONLY
★ベストバウトボクシング	1,317,650	G.M.C.ぱんだ	ALL 連付 ホセ使用
古今東西 干支物語	181,780	GTR	ALL

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	2,468,400	キャラ別集計しません	ブランカじゃ勝てません ブランカ連
スーパーストIIX	2,373,800	キャラ別集計しません	ダルシムじゃ勝てません ダルシム連
スーパーストIIX	2,184,100	キャラ別集計しません	E·本田じゃ勝てません E·本田連
★エイリアンVSプレデター	5,410,900	まさし	ALL連㊣ ウォリアー使用
エイリアンVSプレデター	3,225,200	Mr.X	R7ボス シェーファー使用
デイトナUSA	2′57″12	よくわかりません	T.A
大江戸ファイト	925,640	EST	ALL 霞
大江戸ファイト	778,260	戦術鬼アニソン	ALL PX6 ベンケイ
リッジレーサー（タイムトライアル）	3′29″550	Y,S	AT車

ゲーム キャロット 住吉　長崎
長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター	101,800	馬場 祐也	4面
ドラゴンボールZ	372,400	小笹 秀二	2人目
スーパーストIIX	710,403	菊池 球磨	ALL
雷電II	28,430	久保 洋	1面
極上パロディウス	324,300	原口 誠	4面
エイリアンVSプレデター	276,400	下釜 貴之	3面
スラム ダンク	271	小笹 秀二	
スラム ダンク	128	向深 和之	
ワールド スタジアム 激闘版 93	6-6	柴田 忠治	12回
W·ヒーローズ2JET	156	本川 直樹	4面

ゲーム·スポット大橋　長崎
長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2	2,051,830	アニマル·浜ぐち	ALL リョウ
バツグン	4,128,620	ラピュタ·QIII	
極上パロディウス	848,500	野田ゼミ男	1面クリアー
ストリートファイターX	1,133,900	定食ばっかり食いやがって！	ALL リョウ
エイリアンVSプレデター	1,286,400	チョロ松	4面 プレデターウォリアー
ライトブリンガー	1,506,930	うえ吉	システィー
上海III	63,400	モハメッド·有田	
バーチャ·ファイター	3′27″02	ビバ·スポット！	シェフリー
ファイターズ·ヒストリー·ダイナマイト	1,064,000	権太	ALL 溝口

ゲーム·スポット·ターボ　長崎
長崎市大橋町　☎0958-46-8221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
極上パロディウス	951,200	こいつ·浦田	ALL こいつ
エイリアンVSプレデター	1,246,800	DAIWA	
ストII-X	1,055,900	のぼるくん	CHON-LI
餓狼伝説スペシャル	1,630,600	ドリカム野郎	ALL ダックキング
ワールドヒーローズ2JET	153.61	NEO·二郎	ALL ドラゴン
豪血寺一族	1,467,800	ファイト一発	ALL キースウェイン
ファイターズ·ヒストリー·ダイナマイト	1,163,100	男·花道	ALL
ストII-X	1,221,700	しおた	ALL リュウ
極上パロディウス	953,400	アルシンド·田中	ALL マンボー
餓狼伝説スペシャル	1,264,800	なかよし·メイト	ALL

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本市手取本町4-1大劇会館2F　☎069-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	1,272,900	原研副将JIM	ALL リュウ
スーパーストIIX	818,800	DONちゃん	ALL ディジェイ
極上パロディウス（マンボウ）	914,500	···	ALL
だるま道場	281,680	DAN	ALL
W·ヒーローズ2JET（リョフ）	151.39	FBI	ALL
ティンクルピット	1,147,820	PHANTOM	30面
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,121,200	M.I	ALL
F.H.ダイナマイト（クラウン）	732,100	原研副将JIM	ALL
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	1,739,460	J.ん	ALL
餓狼伝説スペシャル（木知火舞）	1,474,600	UFO	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	3,654,100	MGF-KOB	ALL
極上パロディウス（マンボウ）	1,314,000	あなうめです	スペシャルステージ マニュアル
極上パロディウス（こいつ）	1,192,800	チャチャ	スペシャルステージ マニュアル
ナックルヘッズ（フジオカ）	489,700	チャチャでーす。	ALL
ドラゴンボールZ（V·R·V·S）	ALL	つかれた……	ベジータ
ドラゴンボールZ（V·R·V·S）	ALL MGF-Zin	ゴクウ	
ドラゴンボールZ（V·R·V·S）	ALL	どうだいトランクス君かっこいいだろ？	ゴハン
ドラゴンボールZ（V·R·V·S）	ALL	……ノーコメント·	トランクス

・ビデオゲーム・

クラシック　　　　　　　ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ,オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
MVS-1F	58,000円			有	有	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
MV-1	48,000円		システム	無	有	ソフト5本サービス中!!	㈱KIC
サスケVSコマンダー	40,000円	'80年	シューティング	有	有		レクトロン
ミラクルアドベンチャー	24,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ワールドヒーローズ2JET	15,000円			無	無		ソフトランド秀和
ラストリゾート	10,000円		シューティング	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サムライスピリッツ	8,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
龍虎の拳2	8,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ワールドヒーローズ2	8,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
戦国伝承2	8,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ゴーストパイロット	8,000円		シューティング	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ASO II	7,000円		シューティング	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クロスソード	7,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
8マン	6,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
餓狼伝説スペシャル	6,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
スラッシュラリー	6,000円		レース	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クイズ大捜査線	6,000円		クイズ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
フットボールフレンジー	6,000円		スポーツ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
キングオブモンスターズ	6,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ロボアーミー	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ジョイジョイキッド	5,000円		パズル	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
戦国伝承	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
バーニングファイト	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
トップゴルフ	5,000円		スポーツ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ニンジャコンバット	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ファイヤースープレックス	5,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
龍虎の拳	5,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ミューティーションネイション	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
キングオブモンスターズ	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
マジシャンロード	5,000円		アクション	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サイバーリップ	5,000円		シューティング	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ワールドヒーローズ	5,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
リーグボーリング	5,000円		スポーツ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
スーパースパイ	5,000円		3DAC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
龍虎の拳	5,000円			無	無	NEO GEO 業務用	ソフトランド秀和
餓狼伝説スペシャル	5,000円			無	無		ソフトランド秀和
餓狼伝説	3,000円		格闘	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ベースボールプロ	3,000円		スポーツ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ

UPL

アークエリア	40,000円		シューティング	有	有		㈱KIC

アイレム

ジオスーム	90,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート
銀河帝国の逆襲	88,000円	'80年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンパトロール	30,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アンダーカバーコップ	30,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロードランナー1～4	各25,000円	'84年	コミカル	有	有		レクトロン
ロードランナーシリーズ	25,000円		アクション	有	有		㈲テクナート
Xマルチプラン	20,000円	'89年	シューティング	有	有		通販のシステムIII

アトラス

豪血寺一族	35,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
マジカルクリスタル	5,000円			有	有	新品	ソフトランド秀和
ブレイゾン	5,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート

■㈱メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■㈱KIC 〒213 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘1F ☎044-754-7594
■ドリーム TOCO 〒330 埼玉県大宮市土手町3-203-1 ☎048-649-7650
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■通販のシステムIII 〒451 愛知県名古屋市西区枇杷島4-26-8-102 ☎052-523-4432

アルュメ

ブランディア	28,000円		アクション	無	有	インストカラーコピー有	ドリーム TOCO

エイブル

魔法大作戦	38,000円	'93年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

カネコ

フライボーイ	48,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
富士山バスターズ	15,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート

カプコン

ロストワールド	190,000円		シューティング	有	有	パネル付	ユニオン2★プロトワン
ヴァンパイア	179,000円	'94年		有	有	新品	ソフトランド秀和
ヴァンパイア	179,000円	'94年	アクション	有	有		㈲テクナート
ヴァンパイア	169,000円	'94年	格闘	有	有	新品	ユニオン2★プロトワン
ストリートファイターIIX	130,000円			無	無		ソフトランド秀和
スーパーストリートファイターIIX	128,000円	'94年	格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストライダー飛竜	115,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ヴァンパイア	107,000円	'94年	格闘	有	有	新品ソフトボードのみ	ユニオン2★プロトワン
エイリアンVSプレデター	107,000円	'94年	アクション	有	有	新品ソフトボードのみ	ユニオン2★プロトワン
スーパーストリートファイターIIX	107,000円	'94年	格闘	有	有	新品ソフトボードのみ	ユニオン2★プロトワン
スーパーストリートファイターIIX	100,000円	'94年	アクション	有	有		㈲テクナート
スーパーストリートファイターIIX	98,000円			有	有		ソフトランド秀和
大魔界村	88,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ぷにっきぃず	85,000円		パズル	有	有	新品	ユニオン2★プロトワン
エイリアンVSプレデター	80,000円	'94年	アクション	有	有		㈲テクナート
スーパーストリートファイターII	60,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロストワールド	40,000円	'88年	アクション	有	有	Pなし	㈱メッセサンオー
スーパーストリートファイターII	40,000円	'94年		有	有		ソフトランド秀和
魔界村	30,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
戦いの挽歌	25,000円	'86年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
サイドアーム	25,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ソンソン	15,000円	'84年	コミカル	有	有		レクトロン
ストリートファイターII'ターボ	15,000円	'92年	アクション	有	有		通販のシステムIII
ストリートファイターIIダッシュ	10,000円			無	無		ソフトランド秀和
ストリートファイターII	8,000円			無	無		ソフトランド秀和
ストリートファイターII	6,000円	'92年		有	有		ソフトランド秀和

コナミ

極上パロディウス	188,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート
極上パロディウス	100,000円			有	有		ソフトランド秀和
タイプパイロット'84	48,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ツタンカーム	45,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表あり	カナヤ商会
プーヤン	40,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
エイリアンズ	38,000円	'92年	アクション シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
サラマンダ	35,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
プーヤン	35,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
メタモルフィックフォース	30,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
タイムパイロット	28,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
マーシャルチャンピオン	28,000円		格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ガイアポリス	25,000円	'92年		有	有	新品	ソフトランド秀和
ガイアポリス	25,000円			無	無	新品 箱入り	ソフトランド秀和
ガイアポリス	25,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
クライムファイターズ2	23,000円	'91年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
フラックアタック	20,000円		シューティング	有	有		㈱KIC
グラディウスII	18,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
イーアールカンフー	18,000円	'85年	アクション	有	有		通販のシステムIII
パロディウスだ!!	17,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ハードパンチャー	13,000円	'88年	スポーツ	有	有		㈱メッセサンオー
新入社員とおる君	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

■マガジンガレージ 〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町大字柏森字天神98 ☎0587-92-0808
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

サミー工業

ビューポイント	40,000円	'92年	シューティング	有	有	業務用	通販のシステムIII

サン電子

おいしいパズルはいりませんか	10,000円	'93年	パズル	有	有		㈱KIC

ジャレコ

カメレオン	60,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ぶたさん	52,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
シティコネクション	40,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
チェックマン	30,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
銀河任侠伝	20,000円	'88年	アクション	有	有		㈲テクナート
エクセリオン	5,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート

セイブ開発

雷電DX	178,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート
雷電II	80,000円	'93年	シューティング	有	有		㈲テクナート
セイブカップサッカー	40,000円	'92年	スポーツ	有	有		通販のシステムIII
雷電	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゼロチーム	20,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート

セガ

ミスターバイキング	48,000円	'84年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ゴールデンアックス2	48,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ごんべえのアイムソーリー	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ぷよぷよ	45,000円	'92年	パズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
ソニックヘッジホッグ	45,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
スタージャッカー	40,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ジャンプバグ	40,000円	'81年	シューティング	有	有		レクトロン
ゴールデンアックスII	40,000円	'92年	アクション	有	有		通販のシステムIII
ビットフォールII	38,000円		アクション	有	有	KIC用ハーネスサービス	㈱KIC
アラビアンファイト	35,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ボトボト	35,000円		パズル	有	有		ユニオン2★プロトワン
ソニックザヘッジホーグ	35,000円	'93年	アクション	有	有	パネル付	㈲テクナート
ボトボト	34,000円	'94年	パズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
クラックダウン	25,000円	'89年	アクション	有	有	システム24	通販のシステムIII
コットン	20,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ゴールデンアックス	18,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
獣王記	18,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
モンスターランド	18,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
DDクルー	17,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
コラムス	15,000円	'89年	パズル	有	有		㈱メッセサンオー
ワンダーボーイ	12,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ゴールデンアックス	10,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
クイズめくるめくストーリー	2,000円		クイズ	有	有	システム24	ドリーム TOCO
クイズ廊下に立ってなさい	2,000円		クイズ	有	有	システム24	ドリーム TOCO

セタ

スーパーリアル麻雀PIV	148,000円	'93年	麻雀	有	有		㈲テクナート
ツインイークルII	98,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート

タイトー

レイフォース	90,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スペースインベーダ	80,000円	'78年	シューティング	有	有		レクトロン
バイオアタック	75,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タイムトンネル	72,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャングルキング	65,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ツインイーグル2	53,000円			有	有		ソフトランド秀和
ザ・運動会	35,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
レイメイズ	30,000円	'88年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ダイルックス	30,000円		格闘	有	有	FIISYS込み	ユニオン2★プロトワン
バブルボウル	30,000円	'85年	アクション	有	有		㈲テクナート

■ユニオン2★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■ソフトランド秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-5 ☎06-649-7177

データイースト

ジョー&マークリターンズ	148,000円	'94年	アクション	有	有		㈲テクナート
エドワードランディ	50,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルフファング	38,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
エドワードランディ	38,000円	'92年		有	有		ソフトランド秀和
ウルフファング	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
チェルノブ	35,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
トリオザパンチ	35,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
スチャラカ空中戦	30,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダイエットGOGO	30,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
パフォーマン	28,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
カルノフ	25,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
迷宮ハンターG	20,000円		アクション	有	有		㈱KIC
ファイティング・ファンタジー	15,000円	'89年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ファイターズヒストリー	13,000円			無	無		ソフトランド秀和
空牙	12,000円		シューティング	有	有		㈱KIC
空手道	12,000円		アクション	有	有		㈱KIC
コブラ・コマンドー	7,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー

ナムコ

イシターの復活	190,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ワンダーモモ	150,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
トイポップ	150,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
メトロクロス	85,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ボスコニアン	78,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドルアーガの塔	78,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
パックランド	75,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドラゴンバスター	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
モトス	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
パックランド	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
フェリオス	68,000円		シューティング	有	有		㈱KIC
スーパーパックマン	68,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ネビュラスレイ	68,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
スーパーパックマン	67,000円	'82年	ドットイート	無	有		カナヤ商会
リブルラブル	65,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ダートフォックス	65,000円	'89年	スポーツ	無	有	純正ハンドル付	通販のシステムIII
パックランド	65,000円	'84年	アクション	有	有		㈲テクナート
ドラゴンバスター	65,000円	'85年	アクション	有	有		㈲テクナート
ニューラリーX	65,000円	'82年	ドライブ	有	有		㈲テクナート
ドラゴンスピリット	55,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ネビュラスレイ	55,000円	'94年	シューティング	有	有		㈲テクナート
メトロクロス	50,000円	'82年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロンパーズ	45,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
メルヘンメイズ	45,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
バラデューク	45,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ニィーマンアスレチック	38,000円		スポーツ	有	有		ユニオン2★プロトワン
ブラストオフ	38,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ギャプラス	30,000円	'84年	シューテイング	有	有		カナヤ商会
ファイナルラップIIIROM	30,000円	'93年	ドライブ	有	有	ROMキットS-II用	レクトロン
ギャプラス	30,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
グレートスラッガー	28,000円		野球	有	有		ユニオン2★プロトワン
未来忍者ROM	25,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン
ナックルヘッズ	25,000円		格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
F/A	25,000円	'93年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スプラッターハウス	24,000円	'87年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
パックマン	20,000円	'80年	コミカル	有	有		レクトロン
ドラゴンセイバーROM	20,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ブレイザーROM	20,000円	'87年	シューテイング	有	有		レクトロン
ロンパースROM	20,000円	'89年	コミカル	有	有		レクトロン
ギャラガ	20,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ディグダグ	20,000円	'82年	アクション	有	有		㈲テクナート
ギャラガ	13,000円	'81年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
ファイナルラップ3	5,000円			無	有	パネルナシ	ドリーム TOCO

■㈲テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■レクトロン 〒578 東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Macintosh LCII 4/40	50,000円	有	無	有	有	3		㈱マイコンランド長野店

EPSON

PC-486NASC2	269,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-486PORTABLE	250,000円	有	有	有	有	5		コムライン 刈谷店
PC-486NASX2	198,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-486NASX2	168,000円	有	無	有	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-486PT1	158,000円	有	有	有	有	5	UGポータブル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486NAS2	135,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-486NAS2	123,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-486NAS2	110,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-386NOTE W	99,800円	無	無	無	無	1		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
PC-486GR5	99,800円	無	無	無	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-486SE2	90,000円	有	有	有	有	4	展示品	オガワムセン
PC-386NAR-2	89,800円	有	無	有	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-486GF3	89,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-486SE2	88,000円	有	有	無	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386V	80,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド長野店
PC-486GRP2	80,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-386NAST	79,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-486SE2	78,000円	有	有	有	有	4		ソフトプラザ遊基
PC-286BOOK HD20	76,800円	有	無	無	有	5	2MB増設済	MEDIA旭川
PC-386NWR2	74,800円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-386M	69,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386MSTD	68,000円	有	無	有	有	4		コムライン 刈谷店
PC-386BOOKL	65,000円	有	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-386LS	65,000円	有	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-386LSR	64,800円	無	有	無	有	4	ラップトップ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE	49,800円	有	無	無	有	2	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-386VR-STD	49,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-286VG	39,800円	無	無	無	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-286VS	35,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-286LE	19,800円	無	無	無	有	1	LCD不良有	ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

Vision 2408-NTC	309,800円	有	有	有	有	5	新品限定3台	㈱アイ・ツー大阪店
555BJ 2437-JBB	299,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱アイ・ツー大阪店
Vision 2408-NTB	264,800円	有	有	有	有	5	新品限定5台	㈱アイ・ツー大阪店
Thinkpad550B5	190,000円	有	無	有	有	5		コムライン 刈谷店
PS/55NOTE	148,000円	有	無	有	有	5		コムライン 刈谷店
ThinkPad550BJ Y01	148,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
550BJ 2437-YV8	99,800円	有	有	有	有	5	新品処分機	㈱アイ・ツー大阪店
シンクパッド220	94,800円	有	有	有	有	4	超小型ザブノート	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9821Ap2/C9W	439,800円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821Ne/120W	378,000円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821Ne	339,800円	無	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821TS120/W	258,000円	有	有	有	有	5	新品限定	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	248,000円	有	有	有	有	5	i486DX2-66MHz	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9821Ap/U2	239,800円	無	無	有	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821Bp/U7W	239,800円	有	無	有	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801NX/C	238,000円	有	有	無	有	4	カラーノートパソコン 3ヵ月保障付	㈱システムエース
PC-9801NX/C	229,800円	有	有	無	有	4	カラーノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	219,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801NS/A340	218,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-9821Ce2/S2	199,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801NS/A340	198,000円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821AS/U7	198,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-9821As2/U2	194,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/F71	188,000円	有	有	無	有	4	TFTカラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BS/17W	178,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S1	178,000円	有	有	有	有	4	展示品	オガワムセン
PC-H98MODEL80＋PC-KD1511	178,000円	有	無	無	有	4	ハイレゾモニターとセット 100MBHDD 8Mメモリー内蔵	MEDIA旭川
PC-9821AS/U2	170,000円	有	無	無	有	4	メモリー10MB増設済	㈱OAシステムプラザ京都店
PC-9821BS/U7W	170,000円	有	有	有	有	4	展示品 インクジェット	オガワムセン
PC-9801NC	168,000円	無	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801NC	168,000円	無	無	有	無	3	カラーノートパソコン 3ヵ月保障付	㈱システムエース
PC-9821Ae/U1	168,000円	無	無	無	無	5	新品です	ソフトプラザ遊基
PC-9821Ce/S1	168,000円	無	無	無	無	5	新品です	ソフトプラザ遊基
PC-9821S2	168,000円	有	無	無	有	4		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
PC-9801Ba/U2	158,000円	有	有	有	有	5	i486DX2-40MHz	㈱アイ・ツー大阪店

PC-9801NS/A	149,800円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801T/S5	148,000円	有	有	無	有	4	STNカラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA	138,000円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801NS/R	135,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-9801NS/R	135,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801NS/R	134,800円	有	有	無	有	4	486ノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA7	129,800円	有	無	無	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9821/S1	128,000円	無	無	無	無	5	新品です	ソフトプラザ遊基
PC-9801FA/U5	118,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FAU5	118,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801BX2/U2	115,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801FA5	115,000円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801CS5	109,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801BX2/U2	100,000円	有	有	有	有	4	展示品	オガワムセン
PC-9801BX/U2	99,800円	有	有	有	有	5		㈱クレバリー
PC-9801BX/U2	99,800円	有	有	有	有	5		㈱クレバリー
PC-9801BX/U2	98,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-9801FA	98,000円	無	無	無	無	4	メモリー10MB HDD20MB	㈱OAシステムプラザ京都店
PC-9801NS/FA	98,000円	無	無	無	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801US80	89,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-H98/80-002	89,800円	有	有	有	有	4	486SX-16	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA51	88,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801FX	80,000円	無	無	無	有	4	100MHD 4Mメモリー付	㈱コスモス
PC-9801FA2	79,900円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ京都店
PC-9801DA/U2	79,800円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801DS2	79,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801ES5	79,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801FS2	79,800円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801T/W2	79,800円	有	無	有	有	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801RA5	78,000円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801RA2	74,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801US	74,800円	無	無	無	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801DX21U2	70,000円	有	無	無	有	5		コムライン 刈谷店
PC-9801ES2	69,800円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801NL	69,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801RA21	69,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-H98/70-002	69,800円	有	有	無	有	4	386SX-16	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS/U2	69,000円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801FX2	68,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801RA2	68,000円	有	無	有	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-H98model60	68,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801DX/U5	64,800円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801FX/U2	64,800円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801DS/U2	59,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-9801FX2	59,000円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801DX2	58,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801RX2	56,800円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-98 RL2	54,800円	無	無	無	無	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801DX/U2	54,800円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801RX21	54,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801DX/U2	49,800円	無	無	無	無	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-9801LV	49,800円	有	有	有	有			ソフトショッププラム
PC-9801RX2	49,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-98DO	49,800円	有	有	有	有			ソフトショッププラム
PC-9801RX2	48,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801N	45,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-9801RX2	45,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-9801CV21	42,800円	無	有	無	有	3	CRT一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD152	42,800円	有	有	有	有	5		㈱クレバリー
PC-9801DA/U2	39,800円	無	無	無	有	1	漢字ロム不良有	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801Do+	39,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店

PC-9801LV22	39,800円	無	無	無	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801RX2	39,800円	有	無	無	有	3		コレクション
PC-9801VF	39,800円	有	無	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-9801LX2	38,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	38,000円	無	無	無	有	3	FMサウンドボード付	コムライン 刈谷店
PC-9801VX21	35,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801VX21	29,800円	有	無	無	有	3		コレクション
PC-9801VM2	28,000円	有	無	無	有	3	16色ボード付	コムライン 刈谷店
PC-9801VX2	23,000円	無	無	無	無	4		㈲アイザワ時計店
PC-9801VM2	20,000円	無	無	無	無	4		㈲アイザワ時計店
PC-9801VM21	20,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-9801VM21	19,800円	無	無	無	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-8801FA	13,000円	有	無	無	有	2		コレクション
PC-8801MC1	13,000円	有	無	無	有	2	CD-ROMなし	コレクション
PC-KD551	8,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱

SHARP

PC-WD1AD	198,000円	有	有	有	有	5	書院パソコン40HDD内蔵タイプ	MEDIA旭川
X68030	198,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
X68000 XVI	119,800円	有	無	無	有	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
X68000 SUPERHD	116,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
X68000 SUPER	79,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
X68000 EXPERT HD	74,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
X68000 EXPERTII	74,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
X68000 SUPER	71,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
X68000 EXPERTII	59,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
X68000 ACE	49,800円	有	無	無	有	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
X68000 ACEHD	49,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
X68000 ACE-HD	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000	27,800円	有	無	無	有	3	ゲームディスクなし	コレクション
X68000 PRO	20,000円	有	無	無	有	3	メインメモリー2M	㈱コスモス
X1ターボ	6,000円	無	無	無	無	1		コレクション

SONY

HB-F1XV	17,800円	有	無	無	有	4	MS×2+	コレクション
HB-D1XDJ	15,800円	有	無	無	有	3	MS×2+	コレクション

コンパック

Contura 4/25cM209W	198,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京1号店
コンチュラ4/25C	158,000円	有	有	無	有	4	486カラーノート	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

PHC-70FD2	22,800円	有	無	有	有	3	2ドライブタイプ/MS×2+	コレクション

松下電器

CD-V31DBKJ	298,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱アイ・ツー大阪店
CD-V31DBGJ	269,800円	有	有	有	有	5	新古品	㈱アイ・ツー大阪店
FS-A1GT	64,800円	有	有	有	有	4	MSターボR	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1WX	17,800円	有	無	無	有	3	MS×2+	コレクション

東芝

EVS001WN	148,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
Dyna Book EZ486	69,800円	有	無	有	有	4	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店

富士通

FM TOWNSII MX34WA	335,000円	有	有	有	有	5	親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FMV-499D2sp	318,000円	有	有	有	有	5	新品1台限り	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MX34WA	315,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII MX17WB	315,000円	有	有	有	有	5	新品同様 親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MX17WA	298,000円	有	有	有	有	4	展示処分機 JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MX2A	270,000円	有	有	有	有	5	新品同様 JIS	㈱アイ・ツー大阪店

FM TOWNSII MA34WB	269,800円	有	有	有	有	5	新品 限定3台 親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MF17TA	259,800円	有	有	有	有	5	TVチューナー内蔵 JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MX2B	259,800円	有	無	有	有	5	親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MA34WA	259,000円	有	無	有	有	4	JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII FreshTV	258,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII MS17WA	249,800円	有	有	有	有	5	新品 限定1台 JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MA34WA	248,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII MX2A	248,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII MF17TB	239,800円	有	有	有	有	5	TVチューナー内蔵 親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MS17WB	229,000円	有	有	有	有	4	親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII Fresh	228,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII MF17FB	228,000円	有	有	有	有	5	親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MF17FA	210,000円	有	有	有	有	4	展示機 JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MA2B	205,000円	有	有	有	有	5	親指シフト	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII MA2A	198,000円	有	無	有	有	4	JIS	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII ME170	185,000円	有	有	有	有	4	展示品 14"モニター付	オガワムセン
FM TOWNSII MA2A	180,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNS HR20	178,000円	有	有	有	有	5	新同品 ディスプレイキーボード付	㈱システムエース
FM TOWNS UR20	128,000円	有	有	有	有	5	新品・キーボード付	㈱クレバリー
FM TOWNSII HR20	125,800円	有	有	有	有	4	240Mハードディスク内蔵	㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII HR20(S)	119,800円	有	無	有	有	5	240MBHD FMT-416・402	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII ME2A	119,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII UR20	118,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
FM TOWNSII UR20	109,800円	有	有	有	有	5	486一体型	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS HR100	100,000円	有	有	有	有	5	新品・キーボード付	㈱クレバリー
FM TOWNSII HR100	99,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
FM TOWNSII HR20	99,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII ME2A	99,800円	有	有	有	有	5	i486SX-25MNz	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNSII HR20	98,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNS HR20	95,000円	有	有	有	有	5	新品・キーボード付	㈱クレバリー
FM TOWNS 20F	69,800円	有	有	有	有	5	FMT-KB107付	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNSII CX20	69,800円	有	有	有	有	5		MEDIA旭川
FM TOWNSIIUX20	69,800円	有	有	有	有	4	キーボード付 30日保障付	㈱システムエース
FM TOWNSII 40H	68,000円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII CX20	58,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII CX20	55,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNS20F	54,800円	有	無	有	有	4		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
FM TOWNSII 2H	48,000円	無	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店
FM TOWNSII 20F	45,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京2号店
FMT-DP5351W	44,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS20F	39,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMマーティモデル2	35,800円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSモデル2	29,800円	無	無	無	有	3		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
FM TOWNSモデル2	29,800円	無	無	無	有	3		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
FM TOWNSモデル2	29,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FM MARTY	28,000円	有	有	有	有	5	'6・12・23まで	㈱アイ・ツー大阪店
FM MARTY	19,800円	有	無	有	有	4		コレクション
FMR30BX	14,800円	無	無	無	無	2		ユニオンコンピューターネットワーク
FM-77AV2	10,000円	無	無	無	無	3		コレクション

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
16"RGBモニタ	89,800円	有	有	有	有	4	MAC用16インチ	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

CR-5500	49,800円	有	有	有	有	4	新品 マルチスキャンディスプレイ	㈱システムエース
PC-286C	29,800円	有	有	有	有	3	PCクラブ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM171	79,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-TV471	69,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-TV455	59,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-KD1511	54,800円	有	無	無	有	4		コムライン 刈谷店
PC-TV354	45,000円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-KD1521	42,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-KD1521	39,800円	有	有	無	有	4	15インチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1522	39,800円	有	有	有	有	5		㈱クレバリー
PC-KD882	36,800円	有	有	無	有	4	15インチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1421	36,000円	有	有	有	有	5	新品	西神戸マイコン㈱
PC-TV352	34,800円	無	有	無	有	3	TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV352	34,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-KD1521	32,800円	無	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-KD1522	30,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンランド長野店
PC-KD854N	30,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD353	29,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-KD854N	29,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-KD863S	29,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-KH1511	29,000円	有	有	有	有	5	新品	MEDIA旭川
PC-TV353	28,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD854N	25,000円	無	無	有	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-KD853n	22,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD862	22,800円	有	無	無	無	3		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-KD854	20,000円	無	無	有	有	4		西神戸マイコン㈱
N5913L	19,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-KD854	19,800円	有	無	無	有	3	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-KD854N	19,800円	無	無	無	無	3	ケーブル附属	コレクション
PC-KD854	16,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ京都店
PC-KD862	14,800円	無	無	無	有	3	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店

SHARP

CZ-614D	75,000円	有	有	有	有	5	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
CZ-613D	69,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
CZ-608D-H	59,800円	有	無	有	無	4	箱・説明書のみ	㈱アイ・ツー大阪店
CZ-608D-TN	59,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
CU-14KD	40,000円	有	有	有	有	5	新品処分	㈲アイザワ時計店
CZ-606D	34,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
CZ-603D	29,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
XC-1498CII	24,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
CU-14CD	19,800円	有	有	有	無	3		㈱アイ・ツー東京1号店
CU-14FD	19,800円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
CU-14FU	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-801DS	12,000円	無	無	無	無	4		㈲アイザワ時計店
CZ-6040	10,000円	無	無	無	有	3		㈱コスモス

エレコム

HRM-14	29,800円	有	有	有	有	4	14インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

コモドール

CMD1084	29,800円	有	有	有	有	4	アミガ用	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

RD-1498	41,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
FA34WEX	38,000円	無	有	無	無	3	15.7-35.5マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
M6316	29,800円	無	有	無	有	3	15.5-35.5マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

CMT-D14UD3	34,800円	有	有	有	有	5	MAC、DOS/V用	ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電機

MF-8615	49,800円	有	有	有	有	5	展示会	㈱クレバリー

富士通

FMT-DP5361	58,000円	有	有	有	有	5	'6・12・31まで	㈱アイ・ツー大阪店
FMT-DP5361	49,800円	有	有	有	有	4	トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-DP5361	49,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店
FMT-DP531	42,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-DP5351	38,000円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821A-E01	29,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店

アクセル

FDC-312A	15,000円	無	無	無	有	3		㈲アイザワ時計店

システムサコム

SD-03R	38,000円	有	無	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店

ランドコンピュータ

LDS-5UV2	9,800円	無	無	無	有	3	UV2用5ドライブ 返品不可	㈱システムエース

緑電子

LITTLE-ZFW	18,000円	無	無	無	有	3	3512ドライブ2DDソフト切換 3ヵ月保障付	㈱システムエース

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Style WriterII	24,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

HG-5130	78,000円	有	無	有	有	4		コムライン 刈谷店
VP-2050PC	49,800円	有	有	有	有	5	シリアルプリンタ新品 メーカー完全保障	㈱システムエース
MJ1000V2	48,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-2000PC	44,800円	有	無	有	有	4	トラクタフィーダ付 シートガイドなし	㈱システムエース
VP-1047	39,800円	無	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
VP-1047	39,800円	無	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
VP-2000	38,000円	無	有	無	有	3	136桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク
AP-700	29,800円	無	無	有	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
VP-1600PC	23,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
AP-300	22,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/T103	22,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-135K	20,000円	無	無	有	無	3		㈱マイコンランド長野店
VP-500PC	18,000円	有	無	無	有	3	80ケタシリアルプリンタ 3ヵ月保障付	㈱システムエース
VP-135EX	17,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
HG-800	14,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
VP-800	12,800円	有	有	無	有	3	80桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク
PR80FTII/K	9,800円	有	無	無	無	3		㈲アイザワ時計店

NEC

PC-PR1000/4	59,800円	有	有	有	有	5	新品トナー付 メーカー完全保障	㈱システムエース
PC-PR201/63A	59,800円	有	有	有	有	4	136ケタシリアルプリンタ 30日保障付	㈱システムエース
PC-PR101/63	49,800円	有	有	有	有	5	80ケタドットプリンター	MEDIA旭川
PC-PR201V2	45,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR201/45	39,800円	無	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PC-PR201/47	39,800円	有	有	無	有	4	136桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201GS	39,800円	無	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
ミニエースNM-9700	39,800円	有	有	有	有			ソフトショッププラム
PC-PR201H3	38,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PCC-PR101/TN103	30,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-PR201F2	30,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR101TN	29,800円	有	有	有	無	3		㈱アイ・ツー東京3号店
PC-PR201V2	29,800円	有	無	無	有	4	スタンバイ保証6ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
PCPR201/45L	29,800円	有	有	無	有	4	136桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150VH	28,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
PC-PR201VS	24,800円	無	有	無	有	3	136桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/Tn103	19,800円	有	有	有	有	5	熱転写	㈱アイ・ツー大阪店
PC-PR101F	19,800円	有	無	有	有	3		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
PC-PR150V	18,000円	有	有	有	無	3		㈱アイ・ツー東京3号店
NM9700	9,800円	無	無	無	無	1		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
NM9700	9,800円	有	無	有	有	3		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路

SHARP

IO-735X	74,800円	有	有	有	有	4		MEDIA旭川
IO-735X	48,000円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
CZ-8PC5-BK	35,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店
CZ-8PCI	9,800円	有	無	無	有	3	X1用プラインター	コレクション
CZ-8PG1	9,709円	有	無	無	有	3	スタンバイ保証1ケ月	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
CE-515P	9,000円	有	無	有	有	5	カラープロッタープリンター	㈲アイザワ時計店
VZ-8PK8	8,000円	無	無	無	無	4		㈱マイコンランド長野店
CZ8PC3	5,000円	無	無	無	無	3		㈱マイコンランド長野店

YHP

デスクジェット505J	29,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
デスクジェット300J	19,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

BJC-820J	98,000円	有	無	有	有	5		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路

スター精密

JJ-100A	35,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
BR-2415	24,800円	無	無	無	有	3		㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路
JJ-100	20,800円	有	有	無	有	3		㈱アイ・ツー東京1号店

ブラザー工業

M1924P	24,800円	有	有	無	有	3	136桁ドット	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FP-160FX	38,000円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京2号店
PR204B	28,000円	有	有	有	有	4	タウンズ用プリンター	ユニオンコンピューターネットワーク

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪MINI5SV	64,800円	有	無	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

WD-X500	159,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱アイ・ツー大阪店
WD-A850	129,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱アイ・ツー大阪店
WD-A770	99,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
WD-A750	79,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店
WD-310F	35,000円	有	無	有	有	5		㈲アイザワ時計店
WD-270F	15,000円	有	無	無	無	2	カラーワープロ	㈲アイザワ時計店

カシオ

HW-9800VX2	79,800円	有	無	有	無	3	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店

東芝

RuPo JW05P	99,800円	有	無	有	有	4	スタンバイ保証1年	㈱SRGスタンバイ東京 1号店

富士通

OASYS 30AD-30(J)	59,800円	有	有	有	有	5	ハンディワープロ 新同品 3ヵ月保障付	㈱システムエース

その他

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-8000	128,000円	有	有	有	有	5	B4スキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LMC	5,800円	有	無	有	有	3	PC-286Lスロット用1200 BPSモデム	㈱システムエース

IBM

INTER-120A	14,800円	有	有	有	有	5	新品(メイト用ハードディスク)	㈱クレバリー

ICM

INTER-120AN	14,800円	有	有	有	有	5	新品(メイト用ハードディックスク)	㈱クレバリー

NEC

PC-IN500/4C	108,000円	有	有	有	有	5	A4スキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98GS-01	79,800円	有	有	有	有	5	PC-9801GSビデオボード	MEDIA旭川
PC-9821A-E01	35,800円	有	有	有	有	5	PC-9821AP/AS/AE用アクセラレータボード	MEDIA旭川
PC-CD60DS	34,800円	有	有	有	有	5	ファイルベイ内蔵CDロム	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-CD160	30,000円	有	無	無	有	4	CD-ROMユニット	オガワムセン
PC-CD60D	30,000円	有	有	有	有	5	極上品	㈲アイザワ時計店
PC-9801-85	19,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
PI-ET1	9,800円	有	有	有	有	5	新品 電子手帳	㈱システムエース

SHARP

JX320M	79,800円	有	有	有	有	5	MAC用スキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8NS1	69,800円	有	無	有	有	5	カラーイメージスキャナー	㈱アイ・ツー大阪店
JX-220X	59,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
UX-T1	39,800円	有	有	有	有	5	FAX電話機	㈱メディアショップハイランド
CZ-6VT1	15,000円	有	無	無	有	4	カラーイメージユニット	㈱コスモス
CZ-6BV1	10,000円	無	無	有	有	3	X68000用ビデオボード	㈱システムエース
WP-A850	9,800円	有	有	有	有	5	展示会使用品	㈱メディアショップハイランド
CZ-6TU	8,000円	有	無	無	有	4	TVチューナー	㈱コスモス
CZ-8RL1	6,500円	有	無	無	無	3	X1用データレコーダー	コレクション

SNE

Little Orchestra MATE	9,980円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店

SONY

HBI-J1	12,000円	有	無	有	無	3	MS×デジタイザー	コレクション

アイ・オー・データ

NR34-8M	28,000円	有	無	有	有	4	9801NS/R用8Mメモリ 3ヵ月保障付	㈱システムエース
PIO-6BE2-2M	23,800円	有	無	有	有	4	X68000用2Mメモリ 3ヵ月保障付	㈱システムエース
PK-X87S	8,000円	有	無	有	有	4	386SX用コプロクック 3ヵ月保障付	㈱システムエース

アイテック

IT X680	10,000円	無	無	無	無	3	ハードディスク80M	㈱コスモス

インテル

JBOX80487	20,000円	有	有	有	有	5	新品オーバードライブプロセッサ 3ヵ月保障付	㈱システムエース

エレコム

EHD-100HG	98,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
EMO-1280T	79,800円	有	有	有	有	5	TOWNS用光磁気ユニット	㈱アイ・ツー大阪店
EHD-500HG	59,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店

EHF-500EX	59,800円	有	有	有	有	5	TOWNS用外付500MBHD	㈱アイ・ツー大阪店
SSC-100L	19,800円	有	無	有	有	4	ノート用FM音源BOX	㈱システムエース

ティアック

HD-B540H	59,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京3号店
PH-200A	28,000円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店

パイオニア

CLD-A100	67,800円	無	無	無	無	4	PAC-NI LDROM²付	㈱アイ・ツー東京3号店

メルコ

HSP-4SD33	18,000円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
ENR-4000	16,800円	有	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京3号店
WAB-1000	14,800円	有	無	有	有	5	展示品処分	コムライン 刈谷店

ヤマハ

FB-01	9,800円	有	無	有	無	3	シンセユニット	コレクション

ローランド

SC-55mkII	44,800円	有	有	有	有	5	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

FZ-1	38,800円	有	有	有	有	5	3DOREAL	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

XM-3400A	59,800円	有	無	有	有	5	倍速CD-ROMドライブ 3ヵ月保障付	㈱システムエース

富士通

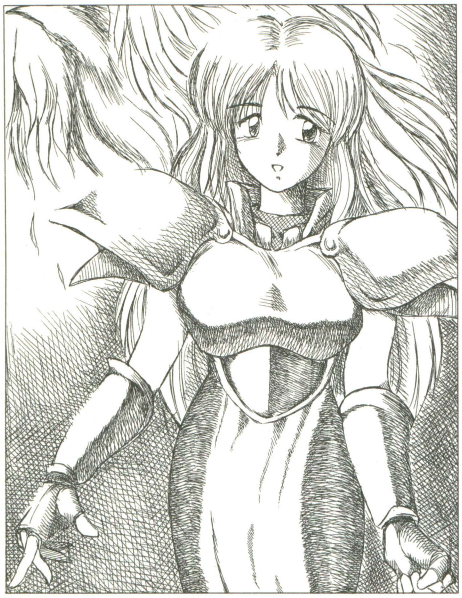
FMT-3623	128,000円	有	有	有	有	5	MX-MA用DX4カード	㈱アイ・ツー大阪店
FMT-SP101	15,800円	有	有	有	有	5	アンプ内蔵スピーカー	㈱アイ・ツー大阪店
FMT-SP101	9,980円	有	有	有	有	4	(スピーカー)	㈱クレバリー
AZET-CP5	9,800円	有	有	有	有	5	コードレステレフォン	㈱メディアショップハイランド

緑電子

ビルトN120	19,800円	無	有	無	無	3	98NS/E以降用	ユニオンコンピューターネットワーク

調査にご協力いただいた販売店リスト

■MEDIA旭川：〒070　北海道旭川市3条通10丁目右10号　☎0116-25-9801
■㈱石田電気 パソコン・ワープロのイシダ釧路：〒085　北海道釧路市川北町4-22　☎0154-25-6168
■㈱SRGスタンバイ東京 1号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル　☎03-3258-8955
■㈱アイ・ツー東京3号店：〒101　東京都千代田区外神田3-8-17　☎03-3254-1215
■㈱アイ・ツー東京2号店：〒101　東京都千代田区外神田3-11-8　☎03-3254-1212
■㈱アイ・ツー東京1号店：〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-17　☎03-3254-1214
■㈱コンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8　☎03-3797-1221
■㈱クレバリー：〒156　東京都世田谷区桜上水2-26-9　☎03-5374-2608
■コレクション：〒194　東京都町田市原町田2丁目2番1号　☎0427-20-5471
■㈲アイザワ時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■ソフトプラザ遊基：〒321　栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル　☎0286-39-4755
■ソフトショッププラム：〒371　群馬県前橋市新前橋町17-13 富沢ビル1F-1　☎0272-53-7594
■㈱マイコンランド長野店：〒381　長野県長野市平林836-1 ニューYSビル1F　☎0262-63-0015
■㈱コスモス：〒392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432
■コムライン 刈谷店：〒448　愛知県刈谷市日高町4-606　☎0566-21-8073
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■㈱アイ・ツー大阪店：〒542　大阪市中央区難波千日前15-18　☎06-632-0012
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■㈱OAシステムプラザ京都店：〒600　京都市下京区寺町通仏光寺下ル東側　☎075-344-0347
■㈱システムエース：〒636　奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4　☎0745-72-9801
■西神戸マイコン㈱：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■㈱OAシステムプラザ 仙台店：〒980　宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541



NEO・GEOクラブ 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 (株)エス・エヌ・ケイ ☎06(339)0110
(イラスト・お手紙はこちら「出張所」宛でお願いします)

今月の大盤振舞　茨城県　ひぃろぉくん
神様が，みてるよ…

新作3本ご紹介っす！

●痛快ガンガン行進曲（ADK）

攻めれば攻めるだけ有利に展開する疾風怒濤のタイマンゲーム。それが『痛快ガンガン行進曲』。一見普通の格闘ゲームだけど，見た目・演出の派手さに驚くよ（綿串もたまげたもん)。"ガンガン必殺"が可能になる熱血ゲージは，他のゲームとはちょっと違う特徴を持っている。"ガンガン必殺"とは"相手をカッコ良くノックアウトするため"に存在するもの。だから，攻めれば攻めるほどゲージは溜まるし，またゲージがフルに溜まって熱血状態になっても、使用可能になるのは相手の体力ゲージが赤色になった時でないと"ガンガン必殺"は使えないのだ。

"本牧の赤豹"条と"浪速のド根性男"剛を始め，使用キャラは8人。

なぜかフウマもいるぞ。空前絶後・前代未聞の痛快バトルを決めよう！「ガンガンいこうぜ！」

●ソニックウィングス2

次に紹介するのはビデオシステムが贈る縦スクロールシューティング。ソニックウィングスがパワーアップしてNEO・GEOに登場。前作からお馴染みの真尾まおや緋炎，キートン（今度はサイボーグ化しての登場）に加え，新メンバーも登場。渋い退役軍人のおじさんやミュージカルダンサーのお兄さま，お嬢さま&家庭教師コンビ，赤ちゃんやイルカといつた個性的な面々が揃っている。もちろん，各キャラが搭乗する戦闘機も攻撃は多彩だぞ。

ステージ数は10。特に高速スクロールに乗って，並み居る戦闘機を問答無用に攻撃できるボーナスステージは爽快そのものだ。

また，選択したキャラでデモシーンの会話が変わるのも楽しみのひとつ。組み合せ次第で何通りも遊ぶ事ができるのだ。もちろん，エンディングも変わるぞ。さあ，君は誰と空を飛ぶかい？

●ザ・キング・オブ・ファイターズ94

さて，最後に紹介するのはSNK開発のソフト。もちろん100メガショック・シリーズ最新作。SNKの歴代キャラが登場して格闘大会に挑みます。

今回は新システムとして，チームバトルシステム（TB・S）を採用。柔道や剣道の団体戦をイメージしてもらえばいいでしょう。これはSNKオリジナルの格闘システムで，3人でチームを組んで闘う。闘いは1ラウンド勝負。敗者は選手交替，勝者は次のラウンドに進む事ができるというシステムなのだ。

また，新たなシステムとして，相手の攻撃を交わす"攻撃交わし"，パワーを溜めて攻撃力をアップする"パワー溜め攻撃"，さらに援護攻撃も可能に。

さて肝心のキャラクターは全24人，計8チームある。『餓狼』の主人公チーム，『龍虎』の極限流チームを始め，『怒り』のラルフ・クラーク，『サイコソルジャー』からアテナ・シイケンスウという懐かしのキャラも登場。アテナは一瞬，セーラー服で登場するから，彼女を知っている綿串は懐かしさで涙したよ。舞・キング・ユリの3人は女性格闘家チームを組むぞ。そして『キング～』オリジナルのキャラクターチームも登場，『餓狼』や『龍虎』チームに負けない個性の持ち主ばかりだ。多彩なキャラをどう使いこなすか，それは君の腕一本にかかっているのだ。

楽しみにしててね。

ネオジオ 発売日リスト

▼ソニックウィングス2
(ビデオシステム開発)
▼痛快ガンガン行進曲
(ADK開発)
●業務用　好評稼働中
●家庭用　価格・発売日未定

▼ザ・キング・オブ・ファイターズ94
▼真サムライスピリッツ
●業務用　家庭用　価格・発売日未定

映画も小説もコミックも，行間の味わいが命なんだよねぇ

何故，何故終わったんだ鬼平！　またやるよね？　そうでなくっちゃ困るよう。あ，テレビもいいけど，小説の
（えもいわれぬ…）
行間の味わいは，言葉を超越したものがあります。この本，好きになって良かったよ。

▼NEO・GEOの「サムライスピリッツ」と「龍虎の拳2」を買いました。両方とも難しかったが，なんとかクリアする事ができました。不知火幻庵の家族は，みんな幻庵そっくりの姿を想像していたので，エンディングであざみが出てきた時，少し残念だった。あと幻庵は緑色の血が吹き出しそうだったが，やっぱり赤い血だったとか，龍虎の拳2のタクマは，超必殺技伝授のボーナスステージをやる前に隠し技で覇王至高拳を使っているので（CPUの事？…綿串），「使えるならボーナスステージをやる前に最初から使ってくれとか」，くだらない事を考えてましたが，両方ともかなりはまった。ちなみに僕は，餓狼シリーズより，龍虎シリーズの方が好きです。　（東京都　クロシードくん）

●なんだか素朴な味わいがあって好きです，このハガキ。

▼こんな夢を見た。郵便料金が改訂になり，新しく切手を買おうと，郵便局へいく。3種類ほどシートを買って，家に帰ってみると，切手の柄はなぜか龍虎2のポスター（笑）。「これはいかん，早く郵便局へ行って，保存用にもう1シート買わなければ!!」と思って郵便局へ行くが，カウンターのおばさんが「ごめんね，これしかないの〜」　って差し出してくれたのは，某ゲームの記念切手だった…。ちなみにこの後，質屋にてギース様が斬影拳を出していました。何だかな〜。　（三重県　厄年極堂さん）

●そういえば御茶葉堂さんも熱に浮かされた時，NEO・GEO関連の奇妙な夢を見たとか。深層精神はみんなどこかで繋がっているとかさ（ムー調で）。

▼この間『餓狼伝説』（映画？）を見る機会がありました。いやあ面白いですねえ。爆笑しました（？）　（神奈川県　和々草くん）

●もう劇場用の感想（…？）が届きました。このベーマガが発売される頃は上映真っ最中でしょう。そ・こ・で，観にいった人の感想を募集したいと思います。「感動の嵐にもみくちゃ」「怒髪天を突く」でも「ま，こんなもんか」「（キムの挑発風に）ふう」でも良いのです。映画を見たままの気持ちを一言・二言聞かせて下さい。送ってくれた方に抽選で，何かお送りしましょう。誌上発表は反響次第で決まります。**8／31（水）必着「餓狼観た」係**まで送ってね。合い言葉は“セバスチャン”よっ。ではまた来月。

「N・G TRAFFICS」

▼仲間募集

我が“新FAST（なぜ新なのかは入会の方に）”では，ゲームの情報交換はもちろん，自分の得意なことをどんどん投稿してもらい，新しいサークルにしたいと思います。案内ディスクとペーパーを希望の方は，返信用封筒とディスク1枚，簡単な自己紹介（ペンネーム）を同封し下記まで。なお，対応はPC98です。

〒304 茨城県下妻市大串800-3
木下　俊哉　宛て

※　※

▼当サークル『BLUE★EYES』では，常時会員を大募集しております。格闘ゲーム中心で活動内容は月1回の会報発行とイベント参加です。詳しくは80円切手同封でお問い合わせ下さい。

〒869-48 熊本県八代郡竜北町西野津4602
森　啓子　宛て

※　※

▼お詫び

8月号のTRAFFICSで，誤植がありました。
誤「JAZAMIDORI」
「五十嵐　邦明き宛て」
➜正「KAZAMIDORI」です。
「五十嵐　邦明宛て」
椚さんおよび五十嵐さんにはこの場を借りてお詫び致します。



◀富山県　槍鳥賊さん
殺気で斬れそうです



◀岩手県　猫谷ひろゆきくん
真夏の暑さに負けないで！


◀愛媛県　保内中学校さん
裾のヒラヒラが涼しげね



◀滋賀県　とらんじすたくん
関西圏ぢゃ禁句だよ


◀兵庫県　BAKAみちのくん
4年後に会おうぜ！



◀北海道　雷光戦士さん
物憂げなに暮れる…



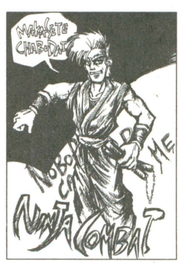
◀神奈川県　松田ばんこうさん
はんぺんぷるる〜ん



◀岡山県　Amu・2くん
真の真相はいかに!?



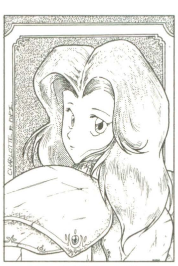
◀石川県　蒼十郎さん
ほーら，載っちゃったぞー

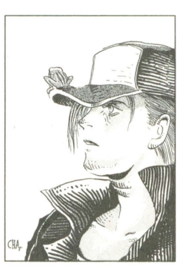


◀大阪府　石井タツオくん
超なっつかしい〜ゲーム



◀三重県　旋風Zくん
勝利をあの青空に誓って！


◀愛知県　POPⅡくん
見返り金髪美人♥


◀埼玉県　御茶葉堂　末伸さん
真夏の昼下がりの，ささやかな出会い



◀京都府　マイコちゃん
言うだけやったらナンボでも



▲今月のユリちゃん　岐阜県　ユーキくん
修行の合間の一休み♥

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

みなさま，いつもSPSスピリッツをご愛顧いただきまして，まことにありがとうございます。今月はしとやかに参りましょう。みなさまには，この熱帯夜の時期をどのように過ごされておりますでしょうか？　縁側でうちわをひとり扇ぎながら庭の蛍でも眺めて，線香花火に想いを馳せている…。あ～っ，なんてロマンチック!!　?????

う～っ，ちゃうちゃう。何かおかしいぞぉ！　あ～っ，もしかして頭の中にはびこったかび細胞が，梅雨明けに抵抗するためとうとう神経にまで転移し始めたんじゃないんだろーか？(^_^;)人間らしさを取り戻すために，くまちゃんは，断固戦うのだっ!!

長期予報のう・そ・つ・き!!　どこが暑い夏は期待できないんだよぉぉぉ！　しっかり暑いじゃぁな・い・か!!　うるうる。くまちゃんは，毛皮を着てるので人間よりも暑いんだよぉぉぉ!!　おいおい(^^;)それに，予報では降水確率10%なんて言っておきながらどーして，どしゃぶりの雨が2回も降るんだぁぁぁ。天気予報って当たらないものなんですねぇ。まぁ，予報っていうくらいだから，やっぱ100%ってわけにもいかないか…。

それでは，この発狂するような暑さをぶっとばすために今月も元気よくSPSスピリッツいってみよ―――ぉぉぉ!!!!

ぷよぷよ広場4

つらいつらい……

毎日毎日屈辱の戦いが続いています。

何度対戦しても勝てない。「とこぷよ」練習しても勝てない！　と，書いたのは先月号であれから特訓の成果があってか久しぶりに「くまちゃん」に勝つことができました。めでたしめでたし……（終わってどうする!!）

ところで，今月（7月）「ぷよぷよ発売記念プレゼント」の抽選を行ないます。皆様から送られてきたX68000版ぷよぷよアンケート葉書の中から50名に粗品ですが「SPSオリジナルテレホンカード」をお送りいたします。もしSPSの封筒が送られていったらみごと当選したと思ってください。いざという時に役立つと思いますよ。6月30日消印有効ですので今からではアウトだよ。ううむ，今度は「SPSスピリッツ大賞」なんてぇのも実施したいですね。

くまちゃんのひとりごと

先々月のひとりごとに書いたヘアースタイルの話しに結構反響があったので，我ながらびっくり。そこで，くまちゃんはどーした？　それがねぇ，あたりきなのですが，そのまま伸ばすことにしました。ショートがいい！　という意見が多かったのですが，何といっても￥ですよぉ。ほほっ。2，3年前にショートにしていた時期があって，友達にも好評でしたが，やっぱり毎月パーマ屋さんに行ってカットするのはた～いへん！　くまちゃんの場合，パーマをかけてももちがいいので年に1，2回で間に合う！　な～んて，ホントはどっちかっていうと，間に合わせるって感じなんだけど…。シャンプー，リンス，トリートメントやムースなどの￥を考えるともしかしたら値段的にはとんとんかもね…。本当はうんざりな毎日ですが，ここまで我慢(！)したんだからかかとまで伸ばして「黄色い髪でおしおきよ！」してやるぅぅぅ。むぅ。(--;)

とっちゃんのひとりごと

九州では梅雨明けしましたが，福島はまだ梅雨のまっただ中……。でも，雨らしい雨が降らないし天気だけはどんより曇って梅雨らしいのですが，気温が高い……。福島は盆地ですから30度近くなると湿度がばかみたいに上がってジメジメしはじめます。

ただ立っているだけでジト～と汗がにじみ出てくるといったぐあいです。

エアコンも1時間も運転するとバケツ1杯くらいの水がでてきます。あ～っ，梅雨はいつ明けることやら。これが発売されるころは明けているかな？　去年は，梅雨が明けることなく夏も来ないで終わってしまいましたからね……。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

今月もたくさんのイラスト葉書をいただきました。ホントにどーもあ～りがぁとなぁい!!
By くまちゃん



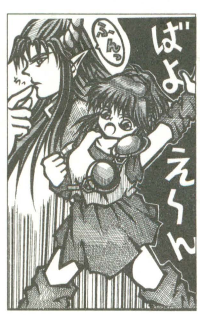
◀宮城県　P・N　榊　出雲
男っ気あり過ぎて困るよ～。だってわたしゃ～SPSの紅一点!!



◀大阪府　P・N　ANNE松本
こーいうだじゃれって，新鮮で良いねぇ～。そば～ジュは不滅だ!!



◀東京都　P・N　狼れえし
謎のくまちゃんの登場！　とぉってもそっくりで，うれぴーですぅ!!(^○^;)



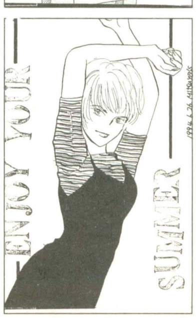
◀北海道　P・N　雷光戦士
私もとこぷよは苦手ですねぇ。長時間やってるとクラクラしてきます。



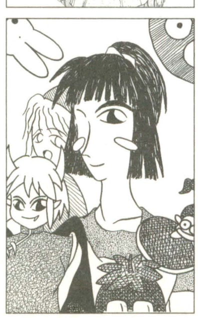
◀広島県　P・N　藤ノ宮いぶき
「感謝を込め，ひぃろぉ様にささげます」とのことですよっ！



◀静岡県　P・N　赤石榴火
投稿始めて20作目なんだ。こちらこそ，よろしくね！



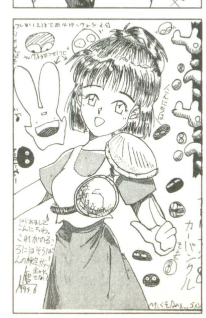
◀宮崎県　P・N　短髪みつや
福島は涼しそう？　おいおい，それが暑いんだよぉ。何とかしてくれ～っ！



◀大阪府　P・N　谷橋意論
おっとぉ，何かと思えば，谷橋風ぷよぷよですねぇ～！



◀岐阜県　P・N　極堂
8月21日(日)名古屋国際展示場のコミケにみんな行ってあげてねっ!!



◀鹿児島県　P・N　雅嶺　智
今月のビギナーズラック！　そろばんの検定かぁ，なつかしいなぁ。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン　〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

暑いのは会社に冷房があるから何とかなるのだけれど，建物内部と外の10度以上の温度差で体力をごっそり奪われている今日この頃，いかがお過ごしでしょうか？

「チャンピオンシップ'94 in国技館」間近

8／10に国技館で開かれる「チャンピオンシップ'94in国技館」も，もう目の前となりました。パスポートを見事に取れた人も，惜しくもパスポートをとれなかった人も，悔いの残らない戦いは出来ましたか？　国技館に来れる方は是非来て下さいね。最後の戦いは，感動的です。ゲームでの対戦ではあるけれど結局「人と人」との闘いなんですね。行けなかった方はこの後掲載されていく記事などをお楽しみに。

ドドーンと新作情報

「スーパーストリートファイターII」がX68000版（9月発売予定）とFM TOWNS版（11月発売予定）で発売されますが，SFCでも負けずに「キャプテンコマンドー」（今秋発売予定）テレビアニメ人気の「X-MEN」（発売時期未定），シリアスな雰囲気の「デモンズブレイゾン」（9月発売予定），「ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2」（11月発売予定）と，ビッグタイトルが目白押しです。メガドライブ初登場のロックマン「ロックマンメガワールド」も9月発売予定になっています。秋のカプコンゲームは大豊作ですな。

さてさて，7月22日に発売になったのが，大人気シリーズロックマンのGB版「ロックマンワールド5」です。

今回は新たな武器「ロックッンアーム」を装備したロックマンが宇宙からの敵に立ち向かいます。

SFCで同じく7月22日に発売になったのが「グーフィとマックス　海賊島の大冒険」です。これはアクションゲームの要素にパズルゲームの要素が加わっているゲームで，二人プレイがとにかく良い。いやホントに。

なお，「X-MEN」はテレビ東京系列6局ネットで木曜日18：30〜19：00にて放映中です。みてね。

劇場用アニメ映画『ストリートファイターII』夏休み全国洋画系ロードショー中です。皆さんご覧になりましたか？　ストIIキャラクターホルダーを入場者の皆さんに差し上げてますので，見てない人はお近くの映画館にどうぞ。もちろん，もう1回見に行って，もらってもOKです。8/1日にソニーレコードから発売になっている「ストリートファイターII　オリジナル　サウンドトラック」もあわせてよろしく。音楽監督：小室哲哉／鳥山雄司の豪華さ。初回封入特典として描き下ろしの春麗・キャミィのステッカーも2枚ついてます。

イラスト・ギャラリー

さて，イラストコーナーの葉書，今回も「スーパーストリートファイターIIX」が人気の中心ですが，ここでいきなり2番に躍り出たのが「エイリアンVSプレデター」です。担当者の周辺でも「面白い」という声が多いので喜んでおります。敵に続けて攻撃できて気分爽快というのが人気の秘密かな？

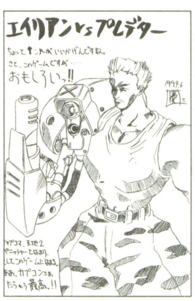
あ，UMIPIくん，ネタの選び方（タウンズ版スーパーストII）は良かったんだけど，葉書を横にさえしなければ……。葉書縦が必勝法。キャミィ，春麗ネタも競争率最高で上手いのに載せられないのが続出／。しくしく。



◀千葉県・マサクン
自分の力で見たこと無いんです。トホホ



◀北海道・雷光戦士
彼女いる男になのになぜ人気が高い！　現実もそうか



◀埼玉県・かみしろ慶
ホントにこれからも頑張って面白いゲームを出します!!



◀東京都・Mr・Xマス
これは印刷出るか不安だけど，大丈夫かなあ。原寸で綺麗なんだけど。



◀北海道・技為三
40メガの大容量楽しんでいただけましたか？



◀愛知県・FLAPPER
操作の難しいキャラですがクリアしがいもありますので，頑張って。



◀岐阜県・極堂
練習あるのみですな。「才能」は別の言い方では「修行を積む能力」



◀石川県・蒼十郎
実際こんな筋肉だよ，キャラデザインとかも。軍事のひとだもの。



◀神奈川県・ピコピコくん
いやいやロックマンは人気が高い！　MD版ロックマンもよろしく。

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
東　京	03-3340-0718
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニーミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

【東京03-3642-2662】
【大阪06-700-2660】
カプコンサウンドBOX番号8009

KONAMI PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

コナミレーベル インフォメーション番外編

うふふ。聴いてくれた？「國府田マリ子のRadio Canvas Vol.1」と「ウィンビーのネオシネマ倶楽部２～パラダイス編～」。よいでしょよいでしょ，うふふ。

ところで，お知らせです。10月10日，豊島公会堂にて，ツインビーPARADISE秋のイベント開催が決定いたしました，パチパチ。パーソナリティは当然，國府田マリ子さん。さあ，ここからが大事。どうやって入場するのでしょう？

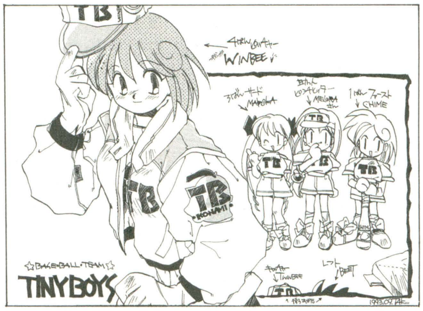
6月5日のおもちゃショーイベント会場で配布したアレを持っている方！

1. 封筒と90円切手と官製ハガキと配布したアレを用意する。
2. 官製ハガキの宛先欄に自分の住所と名前を書く
3. 封筒の表にコナミの住所を書く。
   〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
   コナミ株式会社　広報宣伝室
   「ツインビーPARADISE
   秋のイベント」係
4. 封筒の裏に，自分の住所，氏名，年齢，電話番号を書く
5. 封筒に官製ハガキとアレを入れる。
6. 封筒をしっかり閉じて切手を貼る。
7. 今すぐポストに投函する（9月10日必着。）

アレってなに？　と思った参加希望者！

1. 往復ハガキを用意する。
2. 往信用ハガキに自分の住所，氏名，年齢，電話番号を書く。
3. 往信用ハガキの宛先にコナミの住所を書く。
   〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
   コナミ株式会社　広報宣伝室
   「ツインビーPARADISE
   秋のイベント」係
4. 返信用ハガキの宛先に自分の住所と名前を書く。
5. 今すぐポストに投函する（9月10日必着。）

抽選の上，座席指定券をお送りします。ただし，有効なのは一人一通だけ。何通も出すと無効になっちゃうから気をつけてね！　全席指定のため，徹夜しないでね，念のため。では，10月10日にお会いしましょう。



さゆ鈴のひとりごと

忙しい忙しい！　またまたやってくれましたって感じでさゆ鈴のチェックしたいドラマ勢ぞろい！　もう毎日たいへん。その合間をぬって(？)演ってきました，夏のライブ！　コナミ矩形波倶楽部と國府田マリ子さんのステージ，みんな見てくれたあ？　いつもと違う趣向で結構楽しんでもらえたと思うのだけどいかがでしたか？　さゆ鈴は今まで，神戸で「青春ラジメニアファンの集い」やらライブの合間にやぐらから(??)皆さんとおつき合いしてきたのだけど，東京では初のステージというわけで，もう緊張しまくってしまいました。ご覧になった方，ご意見ご感想をコナミレーベルインフォメーションまでよろしくお願いしますね。さてと，夏真っ盛り！　さゆ鈴の夏休みもうすぐです，ワクワク。みんなのお薦めミュージック，一押し映画などなど，さゆ鈴に教えてね。チェックしたらちゃんと感想をお届けします。コナミ矩形波倶楽部のメンバーへのファンレターもお待ちしていま～す。

マイケルのレーベルメモ^{2}日記

決定！　國府田マリ子ファーストフルアルバム

★タイトル：PURE
★発 売 日：11/23
★初回特典：豪華ピクチャーCD

作家，アートディレクターなど超一流スタッフを起用しつつ彼女の歌声の様々な表情をPUREに，自然にとらえた超POPなアルバムです。

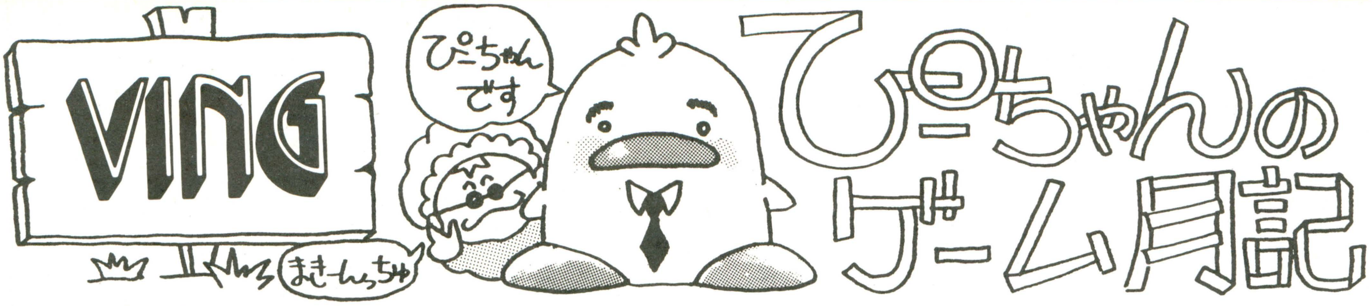
みんなすぐCDショップへ予約に走れ！　力を合わせてみんなのマリ子ちゃんの歌声を，より多くの人たちの耳に届けよう！　イベントもいっぱい企画中です。詳細は次号で!!

流石野の言い分 泣き笑い偏(誤)

「CDドラマ　ときめきメモリアル」がおかげさまで好調です。みなさん本当にありがとうございました！（ホントにホントにね）発売10日後の6月13日には山のようなアンケートがボクの手元に届きましたよ。その中で非常に多かった「サントラのCDを出して！」という要望にお応えすべく，現在「ときめきメモリアル　SOUNDコレクション」を制作しています。

「みなさんの熱意がコナミを動かした」ってわけ！　同時にボクの夏は終わっ……みなさん本当にありがとう！（ホントにホントにね）9月21日発売予定。内容については次号で詳しく紹介しま～す。お楽しみに。

ところで，「CDドラマのパート２を出してちょーだい」って要望がとても多いのですが……やっぱりこの声にも応えるのかなぁ？　するてぇーと……ボクの秋は？……とにかく今は「SOUNDコレクション」をタコメータ赤に入れて制作してますからお楽しみにねっ！（ホントにホントにね）



ヴェイル オブ ダークネス
ついに8月発売!!

暑(熱)い夏にもってこいの，アクティブ・ホラー・アドベンチャーゲームなのだっ!! ただ今，全国有名パソコンショップにて好評デモンストレーション中～す。

担当の「T氏」によると，PCMを使用した英語の迫力あるナレーションは是非とも聴いて欲しいとのこと（おいらも初めて聴いた時は驚いたっすよ。いやマジで)。

今年の夏は「ヴェイル オブ ダークネス」で決まりだね！ さぁ，近くのパソコンショップにお友達をさそってLET'S GO! GO!

対応機種はPC9801／9821, MARTY／FM-TOWNSで，気になる価格は￥12,800（消費税別）です。

絶賛発売中の「スーパーリアル麻雀PⅣ」もよろしくね!! 初回特典のポスターに申し込まれた方，そろそろポスターが届きますのでお楽しみに待っててくださいね。申込殺到のため遅くなっちゃいました。ごめんなさい。

現代大戦略EXスペシャル
9月発売予定

これを読んで「ん？ これって確か7月発売じゃなかったっけ」と思ったあなた，するどい！ また「ショップに走ったけどなかったよ～」というあなた，ごめんなさい。「現代大戦略EXスペシャル」はグレートなパワーアップをするために，9月に発売変更させていただきました。

期待して待っててくれた人，今しばらく時間をくれい！ あともう少しの辛抱だっっ！ 開発の皆さんも一生懸命がんばっているからね。CDDAによる大迫力のBGM!!クォータービュー（斜め見おろし）によるバリバリの戦闘シーン!! PCMによる感動（？）ものの効果音!! 「現代大戦略EXスペシャル」はMARTY／FM-TOWNS対応で価格の方は，￥12,800。いよいよ9月発売予定。もうすぐキミのお手元に届くぞ!!

爆烈一番星 ⑨



●次回予告 石田敦子女史デザイン 新キャラ登場

VINGな毎日

ちゅうす！ ちゅん太だ!! まきーんが「修行の旅」に出るので，今号から岡山県出身22才♂の新人「ぺん吉」が新担当となったのだ。「じゃあ自己紹介してみな。」

ぺん吉「どうもっす。まきーん様に鍛えてもらっていたらしいけど…。」

まきーん「ぴーたろーを面接の時，尊敬しているって言っていたらしいけど…。」

ちゅん太「なんか，ぴーすけと仲いいみたいで二人で西小山を荒しているってさ。」

まきーん「じゃあ，ぺん吉もアダルターなのね。」**ぺん吉**「そ・そんなまきーん様，僕はそこまで落ちてはいないっす。」**ぴーちゃん**「うっきー，もうてんやに一緒に行かないぞ。」

俺のいかすGAL



▲佐賀 司



▲不二郎

今月は夏だっ!! ってんで季節に合わせて（本当かよ）制服特集だいっ!! いやぁ，みんなうまいなぁ，おいら感動(？)しちまったよ。

いつも沢山のお葉書をどうもありがとうございます。機会があったら，ばば～んと発表したいなぁ……。

さて，来月は文化祭特集だ!!（勝手に決めるな～）みんなのお葉書待ってるよ～。

編集後記

先日，近所のスーパーへ買い物に行ったら高級なスーツのおじさまが，高いバターひとつ買って行った。

スーパーの出口に止まっていた運転手付きのベンツにバターを持ってのりこんだ…。じっと様子を伺っているとなにやら運転手に高級バターを渡した！ するといきなり車外へ飛び出し…。フロントの小さい汚れにバターをこすりつけ磨きだした。マーガリンじゃダメですか？

by **ちゅん太**

お便りの募集

ぴーちゃんのゲーム月記では，イラストやあなたの熱いメッセージをお待ちしております。宛先は下記の住所「お仕事がんばってネ！ ちゅん太係」まで宜しくお願いするチュン。

VINGワールドを広げるスタッフ大募集!!
作品，履歴書，経歴書，自己PRを同封して右記住所まで郵送してください。
（ぴちぴちギャル＆ナイスガイ希望）
問い合わせ電話番号 03-3492-1079 担当：能戸まで

VING
ビング株式会社（東京オフィス）
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704

第15回 マジカルステーション

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル
魔法株式会社

魔法のツボ

はらぺこバッカ先取り情報

先月号の新作情報でちょこっとお知らせしてました，スーパーファミコンソフト，「はらぺこバッカ」について，ばばーんと発表しちゃいます。

こいつの目玉は何といっても価格。聞いておどろけっ

定価4,980円‼

関西人の誇りにかけて，思いッきり勉強させてもらいました。

でもだからって安っぽく見られちゃ困ります。地上最強のアクションパズルなんだから（意味不明）。キミは恐竜バッカを操って，たまごをどんどん産んだり敵のたまごを食べたりはさんで自分のたまごに変えたり…，とにかくけっこう奥の深いゲームなのです。操作は超簡単だから，誰でもできるんだけど，究めるのはなかなか難しいってわけ。マルチプレイヤーがあれば，４人対戦もできて，ひじょーに盛り上がれるのです。

待ち切れないかもしれないけど，発売は10月19日。予約という手も一応あります。そろそろお店にポスター貼ってるのを見かけるかもしれないから，その時はチェックよろしくね。

けっこうキャラがいいのよ。これが。魔法のオリジナルキャラなんだけど，すごいかわいいのです。

という訳で，ここでキャラも描いたという，開発スタッフ，はらぺこもーもー君にインタビューをしてみましょう。

こまっぴ：バッカってどんな恐竜ですか？
もーもー：何でも食べちゃう恐竜でーす。
こ：もーもー君とそっくりですね。なんでバッカが生まれたんですか？
も：ぼくにはわかりません。
こ：わからないって，もーもー君が生みの親なんじゃ…。まあいいや，ところでバッカって何才？
も：ピチピチの17才。
こ：絶対やな～？
最後に開発の進みぐあいはどうです？
も：始めたバッカりでーす。
こ：……。

とまあこんな感じで開発は楽しく進められているようです。ほんとは完成間近。乞うご期待。



▶これがバッカだ‼

甲子園3・餓狼伝説SPECIAL好評発売中

もう皆さん買いました？　SFC「甲子園３」とX68「餓狼伝説SPECIAL」が好評発売中です。どっちもよい出来なので，今すぐ買いにいかないと売り切れるかも。マジで。

ちなみに開発課の面々は，昼休み68の前に集まって餓狼SPに夢中になってます（子供みたい…）。社内で一番強いという噂のプログラマおっちゃんの話では，移植は完璧とのこと。前作よりうんとスピードアップしてます。「甲子園３」もシーズン真っ盛りですので，今のうちにどうぞよろしく。

新　作　情　報

これから発売されるソフトです。次々と紹介していきますのでお楽しみに。

10月19日　SFC「はらぺこバッカ」
　4,980円
10月下旬　GB「詰碁シリーズ１藤沢秀行名誉棋聖」（仮称）
11月下旬　SFC「将棋最強」
　（将棋阿修羅より変更）
12月下旬　GB「詰将棋　神吉五段」
　（神吉五段の詰将棋問題集より変更）
１月中旬　SFC「囲碁最強」
　（碁鬼より変更）

イラスト魔法大戦SPECIAL

今回は出血大サービスで，コメントを短縮してたくさん載せてしまいましょう。最近どうも火の魔法が不調です。ユニークなアイディアのものが少ないです。頑張って考えてね。

ROUND1

▶蒼十郎



レイラ「蛇炎縛」

VS

勝 ◀谷橋意論



水蓮「アクアコスモ」

社内で妙に評判のよかった水蓮の静かな勝利。歳の功か？

ROUND3

▶不二郎　勝



エマ・ジー「蛇炎掌」

VS

◀雷光戦士



アルファ「ルート・アタック」

今度も歳の功でエマ・ジーの勝ち。根菜類はこんがり焼けてます。

ROUND5

▶忠千代



ディグ・コーラス「ぽーぽー丸」？

VS

勝 ◀手抜き魔人あんぱらんす



ドローいっぱつ君「シャボンス○レー」

どっちもかわいいけど，涼しげなシャボンの勝利。

ROUND2

▶山石雅



マンニ「ウォータードラゴン」

VS

勝 ◀たけもと末文



チーズン「ファイティング・ツリー」

どんな魔法かよくわからないけど，かわいいチーズンが勝ってしまいました。

ROUND4

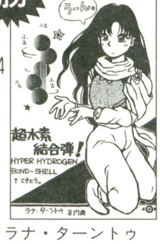
▶あっくん



チェリア「フレア・ボムズ」

VS

勝 ◀螢



ラナ・ターントゥ「超水素結合弾」

私にはよくわかりませんが，重水素の上をいく超水素なのでなんかすごいんだそうです。

来月の参加もお待ちしてます。はがきに「火の魔法」「木の魔法」「水の魔法」のイラストを描いて送ってね。それぞれグーチョキパーに対応して，勝ち負けが決まります。勝者には，魔法株式会社特製テレカを差し上げます。

▶丹波屋又蔵

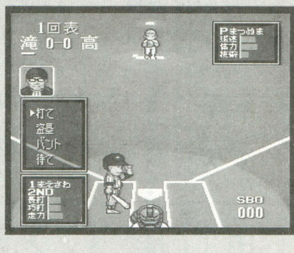


あんまり楽しそうなんで載せてしまいました。私も海に行きたい…。誰か連れてってー。

ぽんたのアイマックス情報局

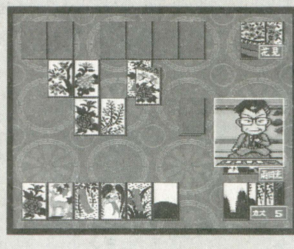
2つそろって，好評発売中!!

『スーパー高校野球 一球入魂』



65,136人の球児たちが躍動する！ プレイする高校を自由に選んでのCPU対戦と2P対戦!! けっこう，熱くなっちゃうんだなこれがっっ！

『SUPER 花札』



花札用語，ルール，出来役の解説。そのうえ対戦中には，リーチ目や合わせ札が見られる超親切設計だっ！ これで負けると勝つまでやってしまう，気づくとハマってるソフトです!!

かぴぴんがー！

ぷーちゃんは，今ヒトリグラシをしています。『えんじょいらいふ』っつーヤツです。

『えんじょいらいふ』を本当に『えんじょい』していると，「ほんとの話かよ。おいおい。」と，言われるような事も『実話』というかたちで『らいふ』の一部となってしまうのです。

で，何故『かぴぴんがー』か……。例えば，飲みかけのジュースのカンがあったとする。仕事で疲れて帰ってくる。飯食って，フロ入って，ばたんきゅ～。そして，起きれぬ朝がきて，ばたばたと会社へ……。これを3回つづけると，「いかん，しまった，どないしょ～。」となってしまうのです。解ってください。これが，一人暮らしというものなんです。

こうして，日々『かぴぴんがー』は造られていく……。読者・投稿者諸君，君たちは『かぴぴんがー』にならないように，注意せにゃあかんよ。以上，ぷーちゃんの近況報告でした。

ところで，ぽんた上司はというと……仕事の次は「かぜ」と「鼻炎」でぐずぐず。くるしんでおられます。その中で一言。「女の子がほしい。」以上，お中元にはもう遅いけれど可。とのことでした。

話は変わりますが，ここでちょっとお知らせです。サマルカンドの咎人くんから，『空想屋，やかましいラジオ社は社員を募集中です。詳しく知りたい方は〝咎人〟まで』とのことです。興味とやる気のある方は，アイマックス情報局まで。

今月の常連さん

▲「真鍋凛音」さん（徳島県）本作りがんばってね。▲「葉月」さん（東京都）合作者希望とのこと。イラストありがとう。▲「松田ばんこう」さん（神奈川県）ぷーも平和はすきだが，F16，F15，ファントムもすき♡▲「駒使い」くん（宮城県）▲「夜光タイマー」くん（京都府）トーンに砂ケシを使うと，ちょっち違った効果がでます。▲「恩」くん（東京都）▲「ミディアム」くん（千葉県）基本はロリ！ と，常識だそうですね？「ひぃろぉ」さん。▲「水鏡あきら」くん（滋賀県）▲「びーるす」くん（千葉県）▲「いたも・てっさく」くん（熊本県）久しぶり♡▲「サマルカンドの咎人」くん（熊本県）超おひさ♡ 本ありがとう。楽しんでます。

熊本県人も，ぷーのワナにかかったところで。（くす）皆，夏バテ？ たくさんのおはがきお待ちしています。

今月の合作くん

▲「駒使い」くん（宮城県）＆「バイオ平松」くん（愛知県）やっぱり夏は海ってか。▲「狼れぇし」さん（東京都）＆「Ridia」くん（栃木県）テストだったの？ 学生はたいへんやね。▲「無国籍カデンツ」くん（東京都）＆「Jr.」くん（スワコプムンド）カデンツくんはアフリカンとお友だち？ 世界に広がるアイマックスの輪。（M.B.Mの輪としないところがミソ。）

今月のお初

▲「無糖」くん（愛知県）情報局ではイラストばかりでなく，お便りも受け付けてます。書いてね♡▲「琴姫怜」さん（徳島県）かわいいイラスト♡ もしかして，他に出そうとしてた？▲「さかな」くん（熊本県）勇気を出しての投稿ありがとう（笑）いちお，お初っつーことで。

少なすぎる（……くすん。）今回のお便りは，6月18日から7月14日までの消印のものです。

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
「しーらかんすハ，ドンナあじ？～係」まで

ようこそ，薔薇屋敷へ

『薔薇屋敷』ちゅーネーミングがちっと気に入ってしまいまして……。各部屋にはこういうモノがいるという想定です。



◀「和々草」くん（神奈川県）

ゲイがコマカイ。『暑い夏をさらに暑く』和々草くんのコメント。



◀「とらんじすた」くん（滋賀県）

あんまり「載っけて」と書かれると，しょーがねーなー，という気になってくる（笑）

せくしーだいなまいつっ

くそーっぅ，それがどーした！ ダイナマイツッでなくても生きてるぞっ。自分で書いてて何をいってるか……。



◀「へびは・ねいび」さん（大阪府）

こういう体型のヒトいますよ，アイマックスにも，ぷーぢゃないけどね。



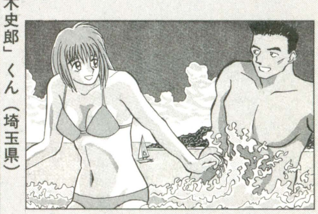
◀「スマッシュ田吾作」くん（高知県）

うん。仕事がんばる。



◀「西木史郎」くん（埼玉県）

水中って感じですずしいね～。ぷーも水につかりたい。今日も暑くて……。



▲「丹波屋又蔵」くん（宮城県）

『駒使いくん，県民どうしがんばろう。』以上又やんのコメント。かっぷるだね。へーほー，ふーん。………けっ。

ファンタジーシミュレーションRPG「ファーランドストーリー」&「ファーランドストーリー伝記」絶賛発売中！

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル販売
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3 嵩栄松ケ枝ビル

暑い日が続いてますね～～～，でも，「天使の涙」の追い込みでクーラー漬けになっていた身には妙に新鮮です。「熱気！　ほとばしる汗！　うおおっ，これこそ夏っ」って感じで，え？　暑いもんは暑い？　はあそうですか。

で，その「天使の涙」も無事発売されました。詳細は下の広告を見てね。「天使の涙」略して「てんなみ」。……なんか「天丼の並」みたいで嫌だな。

「天使の涙」を買って下さった方は（感謝!!）知ってると思いますけど，TGLファンクラブが作られることになりました。その名も，**「夢色くらぶ」**。TGLのゲームが大好き！　という人なら誰でもOK。入会すると，2ケ月に1回会報が届きます。会員の方々には，他では手に入らないオリジナルグッズなど，特典がいっぱい。「天使の涙」には入会申し込み書と，準備号が入ってますが，もしかしたら最寄りのお店で手に入るかも知れませんので，興味のある方は一度お店の人に尋ねてみて下さいね。

この号が出る頃には，すでにPC Engine版の「アドヴァンストV.G.」も発売されていると思います。ただし！初回分は発売本数が少ないのだ。欲しい人は，今すぐお店へ直行しないと手に入らないぞ！再販は8月12日です。こちらも少ないから運悪く7月22日に買い損ねた人はお店へ走ること！以上！

続いて，オリジナルグッズ通信販売のお知らせです。TGLオリジナルテレホンカード（ファーランドストーリー，またはV.G.）が各2,000円。V.G.コミック「VG-MAX」が1,280円です。ご希望の商品名を明記して現金書留で送って下さい。消費税と送料はサービスさせて頂きます。これも数量に限りがありますので，お早目にね。

話は戻って「天使の涙」。40面もあるだけあって，実に色々な人が出て来ます。今月は，フェルサリアのとある小さな町の，小さな小さな新聞から，この世界に住む人々の雰囲気みたいなものを見てみたいと思います。

フェルサリア通信

通り魔！？謎の剣士現る

今日は、最近巷で話題になっている謎の通り魔剣士を取材してみました。目撃者の話をまとめてみますと、いきなり現れてはモンスターを再帰不能なまでに叩きのめし、高笑いとともに去っていくという点で一致しています。歳の頃は17、8歳。青い髪に赤いマフラー、異国風の鎧と短剣といったいでたち。モンスターに襲われそうになったところを助けられた例も報告されていますが、ペットが重傷を負った、家畜が襲われて乳を出さなくなった、などの被害も出ています。フェルサリア王家の「市民の悩み事委員会」では、どうやらこれは見境なしという結論から、市民に犠牲者が出るのも時間の問題として近隣の人々に注意を呼びかけています。この通り魔剣士は、月の女神リーネ様の神殿の周辺で多く目撃されています。近くにお住まいの方はくれぐれもご注意下さい。

エリシャ先生の
天気予報
明日は雨じゃ



被害者のアリーナさん（年齢不詳）談
あたしの経験値返してよ～

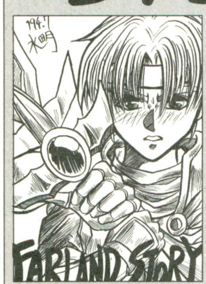


自画像

出張店舗のお知らせで～す！旅の途中で、薬草や色々なものがなくて困ったことはありませんかぁ？当店では、便利な品物をたぁくさん揃えておりますので、見かけましたら一声かけて下さいね。よろしくっ。

とってものどかでいいですね。しかし，謎の剣士ですか。なんかかっこいいですね。もしかしたら，運よく会える人もいるかも知れませんね。いっちょ探してみてはどうでしょうか？

今月のイラスト



▲千葉県　P.N.水田月
とっても力強いアークだ！今度はVGも描いてね。



▲岐阜県　P.N.極道
紫？ナ○ル○じゃないって。あああ肌も黒いしぃ。



▲高知県　P.N.ABB
このシリーズは初登場。真奈美ちゃんでえぇす！

スタッフ募集のお知らせ

当社では，ゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：原画，グラフィック，プログラム，シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-353-5215　担当：本多
勤務先：大阪府北区（南森町）または福井県福井市

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

仰天!!ウルトラハイパー超豪華キャスティング!!



ぽっぷるメイル パラダイス 9・21 ON SALE

ぽっぷるメイルがドラマになった!!　何が凄いってとにかく声優陣がチョーすごい!!　我らが「メイル」は僕らの林原めぐみ嬢。「タット」は結城比呂さんで「ガウ」は冬馬由美さん。ブラッキーが置鮎竜太郎さん。そして，なんと!!　おなじみ西村博之氏デザインのCDオリジナルNEWキャラ（上イラストメイル左後方)「コーム」に椎名へきるちゃん，「カチューシャ」(同右後方）にあの國府田マリ子ちゃん。脚本は千葉克彦氏。ジャケットは西村氏描き下ろし。ブックレットにはあいざきゆう君描き下ろしコミック&イラスト&西村氏イラストを満載。肝心カナメの内容は，抱腹絶倒痛快かっとびドラマと新録アレンジバージョンのサンドイッチ構成。さらにSFC「ぽっぷるメイル」のタイトル曲「青い空に白い雲」がボーカルバージョンになって，歌はトーゼン林原めぐみ嬢。これで3,000円とは恐れいっちゃうスーパーお買い得CDなのだ!!　とりあえず8月21日発売「ぽっぷるメイル・サウンドBOX'94」聴いてお勉強しといてちょ！

ファルコム最新カタログ完成!! Falcom News'94秋号



◀カタログご希望の方は190円切手を同封して日本ファルコムまで申し込んでネ。

ファルコムでは新しい仲間を募集しています。

実力とやる気の両方を持ち，しっかりとした常識を持ちながらそれに縛られない，そんな人をお待ちしています。**●募集職種**／(1)開発職①プログラマー②ゲームグラフィックデザイナー③シナリオライター(2)総合職（営業・広報・経理・法務その他）**●資格**／高卒（見込み可）以上30歳位迄，男女不問・職務経験不問，ただし希望者職種に従事できる実力を持つこと**●応募方法**／履歴書・自己PR書・応募作品（開発職のみ）を郵送してください。◎詳しい募集要項をご覧になりたい方は，日本ファルコム「採用担当BFN⑨係」までお葉書でご請求下さい。

ファルコム・オール・キャラクター人気コンテスト開催

「ファルコムのキャラクターで1番人気があるのは誰なんだ決定戦！」が開催されます。

あなたの好きなファルコムキャラ1～3位と，コンテストの結果（1位・2位に選ばれるキャラ）を予想して，官製ハガキで応募してください。予想が見事当った方の中から抽選で10名様に。ご希望のファルコムレーベルのCDをプレゼント。締切は10月末日到着分まで。詳しくは最新カタログをご覧になるか，ファルコムショップへ問い合わせてね。

（宛先）
190-□□
東京都立川市曙町1-14-13
立川MKビル
日本ファルコム(株)
キャラコンテスト係

（記入例）
好きなキャラ
1　アドル(イースシリーズ)
2　セリオス(英雄伝説)
3　ソフィア(風の伝説ザナドゥ)

予想順位
1　リリア(イースⅡ)
2　アドル(イースシリーズ)

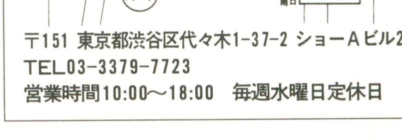
欲しいCD
ミュージックフロム英雄伝説Ⅲ

住所　○○○○○○○○
氏名　○○○○○○
電話番号　○○○○○○

代々木ファルコムショップはあなたのファルコム本を応援します。

ファルコムショップでは，ファルコム関連同人誌（いわゆるファルコム本）を応援します。店内の販売スペースを無料貸出ししますので，あなたのファルコム本を代々木ファルコムショップで販売しましょう。ただし，委託販売ではないので，商品管理，販売員，釣銭の準備などはご自分たちで責任を持ってください。期間や方法など，詳しくは店長稲屋（イナヤ）までお気軽にご相談下さい。

※訂正：8月号でファルコムショップイラストコンテストの用紙サイズが「B5（270㎜×195㎜)」となっておりましたが「B5（257㎜×182㎜)」の誤りでした。ごめんなさい。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

ドーラでヤルか，アレスでヤルか，それが問題だ!!

Brandish 3 Spirit of Balcan





グローディアからの残暑御見舞。
「BIBLE MASTER2」発売中!!

じめじめとイヤーな雨の日が続いたかと思えば、日射病でバタバタと人が倒れるちょ〜暑い日があったりと、体温調節がうまくいかない人々には、キツ〜いお天気だったと思いますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか?元気にGAMEしてる!?レイちゃんです!

8月号で「バイブルマスター2(セカンド)」発売のお知らせをしましたが、もうplayしてみたかなぁ〜!?私もさっそく、playしてみたけど、これがすっごくおもしろくて、まさしく「ハマっちゃったよォ」というカンジなのだ。

まず初めは“サラの章”に突撃!!バイブルモードで、誰を使うかセレクトできるんだけど、この章は練習ステージだから、まずは基本的な操作方法を覚える。“サラの章”は、エル=ヴェド兵に囲まれているサラちゃんを助けるべく、プレーヤー=アシュレイ達が戦地へと乗り込んでいかなければならない。そこで、的確に行動指示を出して、どんどん敵をやっつけちゃう!(「ほら行け〜!」、「あっ、コラッどこ行くの!?」とわめかないとplayできないワタシであった……)全滅させると、画面に「Conglatulation」の文字が。「やったぁ〜!!」と喜んでいると、背後から「こんなんで喜んでちゃ、先が思いやられるよ〜」と某スタッフの声が……。「えっ!?よ〜し、みちょれぇ〜」と、どんどん2(セカンド)に引き込まれていった—— ということなんだなぁ。

まっ練習ステージの後は、あなたの戦略方法でplayしてみてネ

〜P.S.〜

あっ、そうそう今回のプレミアムCDには、前代未聞の“聴くマニュアル”というのがついてて、これをplayする前に少しでも耳にすると(キャラクターウィンドウ時の音楽と合わせて聴くと、なおgood!!)精神ポイントがグッ〜と上がり、準備はOK!!になる可能性大(?)です。絶対、聴いてネ。

by レイ.

お便り募集!!

AmiRuでは、皆さんの楽しくて、元気なお便りや、イラストを募集してますっ!!
お便り紹介や、イラスト大会もあるから
doshi² 応募してネ
それと、「バイブルマスター2(セカンド)」を実際にplayしてみての感想、あなたの使えるキャラ、使えないキャラ(その理由も)を書いて送ってね。楽しみに待ってます。

宛先
株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12 エクセレンス・T 1F

Imagineer-Cafe2:00AM

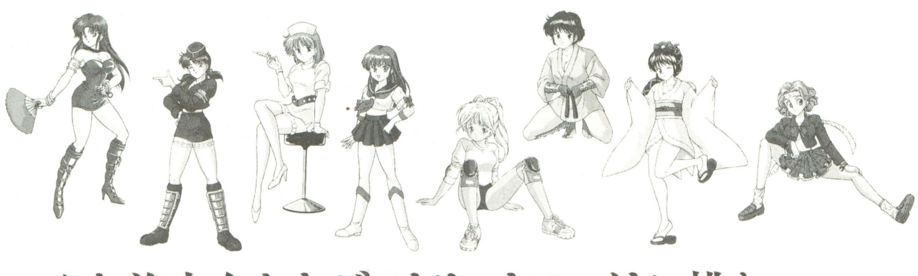
〒163-07 東京都新宿区
西新宿2-7-1新宿第一生
命ビル15階
イマジニア株式会社

どうもはじめまして。今月から名誉あるベーマガのメーカーページに参加させていただくことになりましたイマジニアです。このページではイマジニアから発売する新商品はもちろん，読者の皆さんのお便りや質問を紹介したいと思いますので，ドシドシ，おハガキを送って下さい。

SFCで美少女格闘ゲーム作ってます

イマジニア初，それも美少女キャラオンリーの格闘ゲーム『～制服伝説～プリティファイター』とパソコンで圧倒的支持を受けていた『レッスンエンジェルス３』のSFC版，『スーパーレッスルエンジェルス』を鋭意制作中です。『～制服伝説…』は日本全国の名所で14～21歳までの美少女がストリートファイトに挑む。というゲーム内容ですけど，美少女だけあって必殺技はググっとくるものがあります。今月号のベーマガではイラストをちょっとだけ紹介しましょう。

美少女モノ以外の新作では，最高５人まで参加できる近未来レースゲーム『バトルクロス』,50種類以上の魚が登場する究極の釣りゲーム『サンスポフィッシング溪流王』，など続々と新作が登場します。でも，新作はこれだけじゃありません。近いうちにあっと驚くようなタイトルも発表したいと思います。



こんな美少女たちがストリートファイトに挑む

パソコン新作 ハイリワード

PC98版（256色専用）シムシティ2000が発表されて１カ月が過ぎました。今だ，ベーマガ読者の中にも眠れぬ日々から解放されない方も多いのではないでしょうか。さて，シムシティ2000に続く，PC98の最新作は『ハイリワード』というシミュレーションRPGです。ストーリー的には，莫大な借金を返済するために傭兵稼業に手を染めた主人公を含む６部隊を操作して，様々なイベント（人助け，宝探し，武術大会，嫁探し，など多数）をクリアしてお金を稼ぎ，借金を返済していく，というちょっと変わったゲームです。発売は９月を予定しています。

〈パソコン新作〉

●TFX　英語版／日本語版　DOS/V
　８月(英)，９月(日)　価格　9,800円

●実戦麻雀（仮称）　PC98
　９月予定　価格未定

●ウルフェンシュタイン3D　PC98
　10月予定　価格未定

●ハイリワード　PC98
　９月予定　価格未定

VOICE of STAFF

最近，UFOキャッチーに燃えています。なぜ，今時，UFOキャッチャーに？　と疑問に思う方もいるかもしれませんが，実は，物凄くよくできたぬいぐるみがあるのです。そのぬいぐるみはカニ，ヤドカリ，エビ，カブトガニといった海の生き物で，それぞれ体が２つにわかれるようになっていて，例えば，ヤドカリだったら殻と身といった感じでわかれます。で，傑作なのがエビで，上半身と下半身（一般的に食べるところ）が２つにわかれるのですが，この２つをくっつけているのがマジックテープなので，切り離すときに「ベリベリベリ」といった本物のエビの殻をむしるような音が自然とでて超リアル。この「ベリベリベリ」の音の虜になって，自称コレクターとなってしまいました。もし，近くのゲーセンのUFOキャッチヤーにこれがあったら，チャレンジする価値はあります。

来月号では，９月の新作ソフトの紹介と，発売予定タイトルの続報などサラッと紹介したいと思います。ではまた。

アルバイト募集してます

★誰よりも速く新作情報を知りたい！
★開発中のソフトをプレイしたい！
★高層ビルの涼しいオフィスで仕事をしたい！
　というキミは集まれ!!

アルバイトについての詳細は
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
TEL 03-3343-8911
イマジニア株式会社　担当：松田，渡辺まで

お便り下さいな

お便り・ご質問のオハガキは
〒163-07
東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル15階
イマジニア株式会社
広報宣伝課
「ベーマガ」係まで

It's a PONY

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

ホントに突然ですが，志垣太郎殿へ

暑中 & 残暑 お見舞い申しあげます。

SCITRON AUGUST-94 RELEASE

CD 8/19 ON SALE
WORLD HEROES 2 JET Image Album ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム
SNK ADK: ADK SOUND FACTORY

大人気格闘アクション「ワールドヒーローズ2JET」がついにイメージアルバム化！　ワーヒーファンには大好評のボーカルバージョンを２曲含んだ全12曲収録。ジャケットはオリジナル描き下ろしイラスト，インナーにはスタッフによる全曲解説などを盛り込んだ解説書付き。初回特典として描き下ろしＢ２ポスターがついてるよ。レッツ・ゲット。／￥2,500（税込）

〈収録曲〉
●悪の教典II（オープニング）●大きな滝のナイスガイ（キャプテン　キッドのテーマ）●狂気に潜む者（ジャックのテーマ）●勇者の回廊（修行のテーマ）●GERMAN RHAPSODY（ドイツのテーマ）●RUSHING ROAD（USAのテーマ）●Vocal Version●夢の彼方（韓国のテーマ）Vocal Version，SHOOTING SCRIPT（日本のテーマ）●LA ZOZOBLA（スペインのテーマ）●瞳の中の嵐・EYES OF SEKITOBA（リョウのテーマ）●天地晦冥（ゼウスのテーマ）●FINAL ECSTASY（スタッフロール）

〈ADK SOUND FACTORY〉
辻　嘉扇（Vocal）
山本秀樹（Guitar）
石井清子（Keyboards）
山中英久（Bass）
松尾貞（Drums）

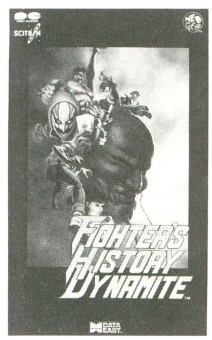
〈ARRANGE PRODUCE〉
松前公高

VIDEO LD 8/19 ON SALE
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE ファイターズヒストリーダイナマイト
DATA EAST

データイースト作品初のビデオ化！　ついにあの「ファイターズヒストリーダイナマイト」登場なのであーる。今回は各キャラクターごとのCPU攻略を中心に，連続技や普段では見られないシーンの数々を収録。さらにゲームオリジナルキャストによるナレーションなど，これぞファン必見の完全版。特典として８Ｐ（LD４Ｐ）攻略マニュアル。そして映像特典として，な，なんと「ファイターズヒストリーダイナマイト」のTV-CF30秒も収録!!　これを逃すテはないぞ。／共に￥4,800（税込）

〈ナレーション〉
溝口誠：GORILA（データイースト）
嘉村亮子：エル（データイースト）
レイ・マクドガル，サム・チャイ，ソムヤンクン，李典徳：STEVE "BANG" PANG（エムアールジーエンタープライズ）
柳英美：SEILAH（データイーストGAMADELIC）
カルノフ：MR☆Kダイナマイト（データイーストGAMADELIC）

〈音楽〉
オープニングアレンジ＆ビデオオリジナルエンディングテーマ曲
ATOMIC花田（データイーストGAMADELIC）





⬆ワールドヒーローズ2JETイメージアルバム￥2,500

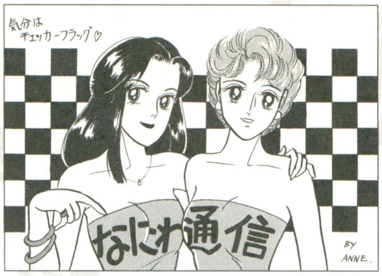
⬅ファイターズヒストリーダイナマイト￥4,800

COMING SOON

1. NEO·GEO SUPER LIVE！ 1994
SNK 新世界雑技団 SPECIAL BAND ￥2,500(税込) — CD 10/5 ON SALE
2. SCITRON 2000 SERIES
KAISER KNUCKLE/TAITO
ZUNTATA カイザーナックル ￥2,000(税込) — CD 9/21 ON SALE
3. NEO·GEOギャルズグラフティ/SNK
共に￥4,800(税込) — VIDEO LD 9/21 ON SALE

ラリホーラリホー
ラリルレロ～

どうして志垣？　なんでまた志垣？　それは夏だから，ギンギンギラギラと暑～く燃える夏だから。あの濃い二枚目顔と出会えば，君はもう夏を両天秤にかけたも同じこと。やっぱり暑い時には熱いもんがイイというこの昔ながらの逆療法で攻めてみましょうや。これで今年はもう完璧だ。ところで君，志垣太郎って誰だか知ってた？



タイトル・イラスト：大阪市・ANNE松本

夏だ！祭だ！なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

おたよりのあて先
〒530大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

こんにちは，Hiaroです。先月号は柱ネタで「セッツァー」の意味が分からなくて，恥をかいてしまいました。FFⅥはプレイしたことがなかったんデス。

[ネクスト・アンソロジー]

さて，ビデオゲーム・アンソロジー・シリーズ第11弾を発表します。デケデケデケ…「ディグダグ／ディグダグ2」です！

またしても2本組です。

ディグダグは，ナムコ1982年の名作です。

主人公のディグダグを操作して，地面に穴を掘り，岩を落としたりして敵をやっつけるゲーム。Mr.Do!に似た感じですが，Mr.Do!とはまた違ったゲーム性と楽しさがあります。

かわいいキャラクターや音楽も秀逸です。

ディグダグ2は，その続編で1985年の作品です。今度は海に浮かぶ島の上で，島をくずして敵を沈めたりしてやっつけます。

発売はちょっと間があきますが，10月の予定です。

あ，そういえば，電波新聞社から「オールアバウト・ナムコ」「同Ⅱ」が再販になっていますので，今のうちに買って予習（おさらい）しておくのも良い手ですね。

[スターラスター]

ナムコからファミコン用に発売されていたものを，X68000用にアレンジしての移植です。

ゲーム性はそのままで，グラフィックや音楽を大きくパワーアップしました。かっちょいーデモが入って，音楽はMIDI対応になりました。さらに，アナログ・ジョイスティックにも対応。もちろん，ファミコン・オリジナルのゲームもそのまま入っています。

これで，お値段据置き（？）5,900円（税別）はお買得。発売は8月末の予定です。

[アンド・ソー・オン]

アンド・ソー・オンは英語で書くとand so on。「〜など」って意味ですね。ワープロで変換したら「安堵騒音」となりました。関係ないけど。

さて，今月のアンド・ソー・オンな情報ですが，例のPC-9801用のファイル管理ソフト「マンボウ」は，先月のこのページで「7月末発売」って書きましたが，延期になってしまいました。ごめんなさい。

ありがたいおハガキのコーナー

沖縄県・渡具知秀司さんからのおたより。

「私の近所のパソコン・ショップでは，マイコンソフトのソフトが置いてありません。通信販売はできますか？」

当社のソフトが近くに売っていない場合，通信販売で購入することができます。

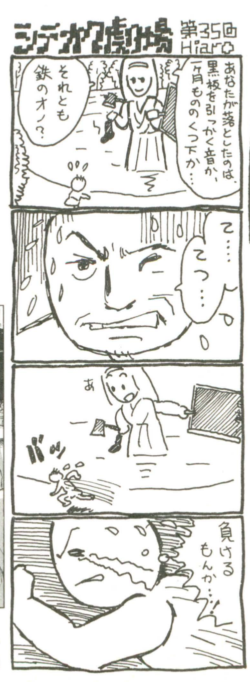
ただし古いソフトなど，すでに販売を終了しているものもありますので，一度お近くの電波新聞社の支局に電話して，通信販売のやり方など詳しいことをお聞きください。

支局のお姉さん（多分）がやさしく（多分）教えてくれると思います。

今月は，九州地区の支局の電話番号を掲載しておきます。

西部本社 ☎092-431-7411
下関支局 ☎0832-67-7478
熊本支局 ☎096-380-7500
鹿児島支局 ☎0992-26-3630





私のシテオク体験談

正月に鹿に追いかけられたコトが2回ある（奈良に初もうでに行って）。

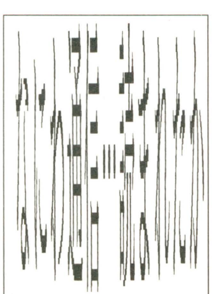
京都府・マイコ

評：「追いかけられた」ってどのくらい追いかけられたのかなぁ。100メートルぐらいだったら，奈良に住んでる人なんて，きっと毎日追いかけられているに違いない（？）。それとも，正月でないと，鹿は人を追いかけない動物なんでしょうか。

シテオク度・3



広島県・あだつれゆうし
ご機嫌メーターとかあったりして。測ると，ご機嫌45度（ななめ）とか。


島根県・じょーり
本をななめにして，下の方から片目で読もう。読めるかな？読めても賞品はないけど。


宮崎県・みつや
なにげない街角の一瞬。しかし，実は秘密が……。ななめにして見よう（違うって）。



三重県・極堂31
このあいだ，こーんなでっかいパフェ（1,500円）を食った。甘かった。うー。



神奈川県・和々草
わー見て見て／バックの網点とかALL手描きだ／やったー／プレゼントあげます。

タイトル上の冠文を募集中。十八文字程度でハガキの余白にでも書いてください。「ワク線ネタ」イラストもよろしく。

はみだしYOUとNANIWA
日立のFLORAのテレビCMでいっしょに「おっ」とか言ってしまうのは私だけ？（Hiaro）



電脳インフォメーション

DIC DENNOH VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

VANTAN NEWS FILE/Aug in '94

夏です。夏はやっぱり暑いですね。その暑さに負けないように、みんな頑張っているかな。えらそうに書いているけど、僕もバンタンの学生なんだよなぁ。夏休みは、もう始まってるけど、僕たち本科生にとって夏休みは無いも同じなんだ。なんて言っても今は、就職のための大事な時期だからね。そうそう、高校生にとっても今は本当に大事な時期だね。進学する人も就職する人も、勉強に恋に遊びに、なんでも一生懸命やった方がいいよ。高校時代は一度だけしかないんだから。さあ暑さに負けないで、自分の目的のために頑張ろう。

知的好奇心の部屋

『編集メンバー＋α ついにネットワークに進出か?』

6月20日より東京BBSの同人系ネットにて、新感覚ネットゲーム「大恋愛」を好評(?)開催中。

なんて、思わずCMをやってしまったけど、まっいいか、どんなゲームか知りたいよね。うんうん、じゃぁおしえてあげましょう。

このゲームは僕達編集メンバーとお絵かき集団でつくったオリジナルネットゲームなのだ。

タイトルを見て「恋愛RPG」や「ネットお見会い」を想像しちゃった人もいるかもしれないけど、それはちょっとちがうんだなぁ、これが。

一言でいっちゃえば「ネットワーカー参加型小説」てやつだね。僕達が提供する物語の主人公を、参加者全員で動かしちゃうちょっと変ったゲームなのだ。

プレイヤーは物語に時おり現れる選択肢の中から自分の好きなものを選んで投票してくれるだけ。基本的には多数決で話しを進めていくんだけど、少数意見もちゃんと主人公の葛藤となって反映されちゃうのだ!

あんまりないよね、こんなシステム。でも、それだけじゃないのがこの「大恋愛」のすごいところ。で、どんなものかといいますと、その名もズバリ「爆弾システム!」

ずいぶん大げさな名前だけど、それだけ炸裂したルールなのだ。

それだけじゃわからないって? 知りたい? 聞きたい? やりたくなった? じゃぁ、今すぐ東京BBSにアクセスしてみよう!

◆

『あなたのギモンに我々が答えます』

ふう、今月もついに始まっちまったな。暑いし、サクッと終わらせよう。

今月取り上げる質問は、ペンネーム「キム・イルソン万歳」さんからの質問。「僕はゲーム業界へ進みたいのですが、どのように活動していいかわかりません」

ふむ、現在の我々にも関わる耳のいたい話題だが、今回はこの質問に答えてみよう。

まずゲーム業界と言っても他の業界と何ら変わりのないものとして見ていただきたい。だから、ゲームが好きだからとか、そういった短絡的な考えでいるのなら改めたほうがいいだろう。

現在我々もいろいろ活動をしているが、どこの企業も〝人間を見る〟ということを知ってほしい。協調性のある人、向上心のある人、自主性のある人等、実力も勿論、人そのものを見ている。こんなことを自分でよく考えたうえで、それでもゲーム業界へ進むというのなら、後は本人の人間性と実力とちょっぴりの運ということになる。

正しい答えではないかもしれないけど、今回答えたことが行動の指針となればいいと思う。行動力をフル稼働させて頑張ってくれ。

エンゲル係数の侵略



暑い、暑すぎるぜ、まったく。だから夏は嫌いなんだよな……。おっと、愚痴を言ってる場合じゃない。今回もMr.Dが、生ツバゴックンの店を紹介するぜ。今月の一軒は、「伊勢屋」だ。場所はJR恵比寿駅から代官山の方へ100mほど行った所にある。同じ通りに、モスバーガーがあるからすぐわかるはず。店は小さいので、大勢は入れないが、ロース豚かつ定食が600円と、破格の値段。味も量もワンダホーなので、読者のみんなも食いに行ってくれ。今月はここまでということで、Good By。みんなの知ってる店の情報も待ってるぜ。

投稿コーナー お便り待ってます





今月も、イラストを2枚紹介だ。まずP.N.真鍋凜音さん。キミには「掛け網マスター」の称号を贈ろう。描き込まれた下マツ毛がステキ♡

みんなも虫メガネで見てみてね。

お次は……なんだこれは。不幸の手紙か?「『漢方』です。夏バテの季節ですね。これを見て元気をつけて下さい」

ありがとう。キミも気をつけて……。

このコーナーでは、イラストをはじめ、ポエム・変な写真・出せなくて机の引き出しの奥に眠っているラブレターなど、なんでも募集してるんだ。今なら倍率0.5倍(涙)!

お知らせ

バンタン電脳情報学院では、デジタルメディア・クリエイターを目指すめざとい諸君のために、セミナーや相談会を開催しています。8月の日程は次の通り。

●'95学校説明会
8月8日(月)～8月31日(水) ＊日・祝祭日は除く
10:00～17:00 (好きな時間に1時間程度)

●地区模擬試験(仙台・名古屋・福岡)
8月21日(日) 13:00～17:00

●総合説明会
8月27日(土) 13:00～16:00

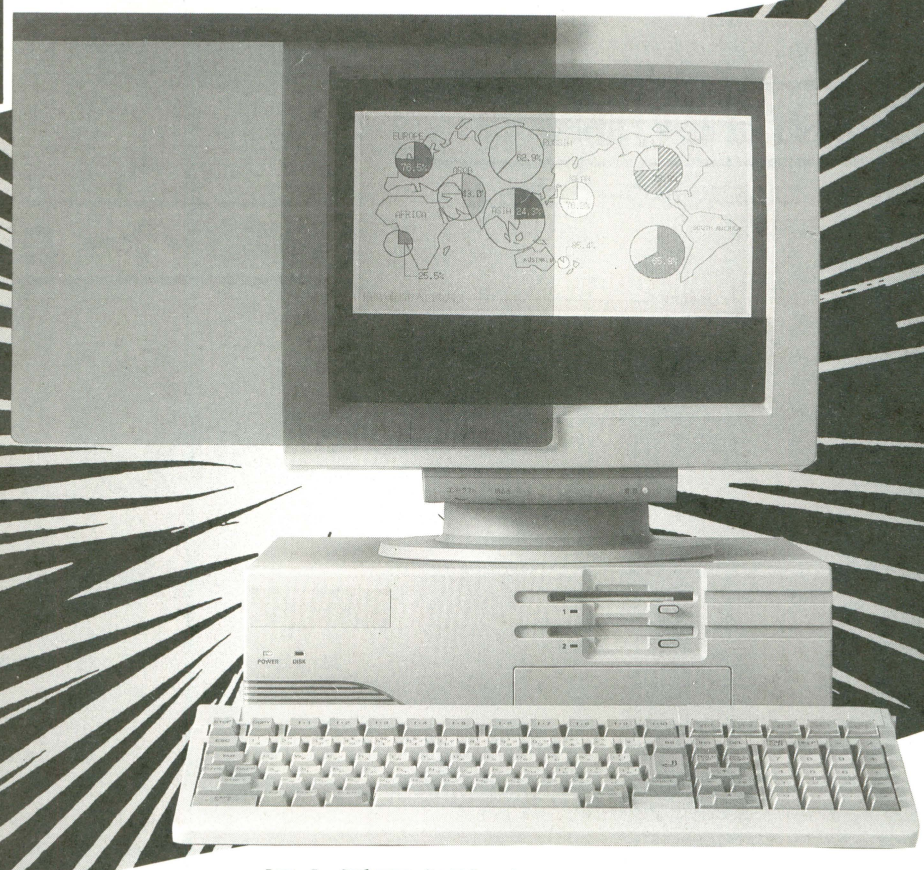
●模擬試験(バンタン校舎)
8月28日(日) 13:00～16:30

模擬試験には、受験料として1,000円が必要となりますが、その他はいずれも無料です。各イベントとも予約が必要となりますので、下記の宛先までおハガキかお電話で、お気軽にお問い合わせください。

バンタン電脳情報学院 0120-51-0505
〒150 東京都渋谷区東3-22-14-8MB 電脳インフォメーション係

光の攻撃から目を守る!!

新発売 ハイパーモニターシールドFSⅢ



視力低下を防ぐ 効果

1 紫外線を100%カット
モニター画面から放射されている視力低下の原因となる、目に有害な紫外線を画面から100%カットします。

2 ギラギラ・チラツキをカット
高性能特殊メタクリル樹脂の採用で、目が痛くなるギラギラ・チラツキを大幅にカットすることに成功しました。

3 有害な可視光線をカット
モニター画面の過度な輝きは視力低下の大きな原因のひとつ。FSⅢは有害な可視光線をカットし、OAオペレーターの目と体の健康を守ります。

4 色のニジミをカット
眼精疲労の主原因である色のニジミをカット。シャープな画像で目の疲れを防ぎ、作業能率を向上させます。

オペレーターの
目と体の健康を守る
●●●●●●●●●●●●●●
科学が生んだ
高性能
シールド!!

型　名	価格(税別)
14・15型用	5,000円
16・17型用	5,500円

店頭で
買えない
人は……

★通信販売のみ

7日間無料使用OK!

効果なければ返品自由!

商品代金+消費税+送料600円を、商品到着後10日間以内に同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
㈱サンクレスト
B8係

ハイパーモニター
シールドFSⅢ
を申し込みます。
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

電話でお申し込みの場合
06(303)4152
㈱サンクレスト
受付時間 AM9:00〜PM6:00

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

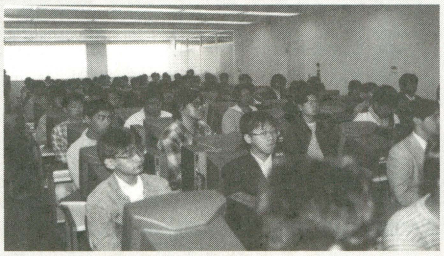
ゲームデザイナー養成講座コース一覧

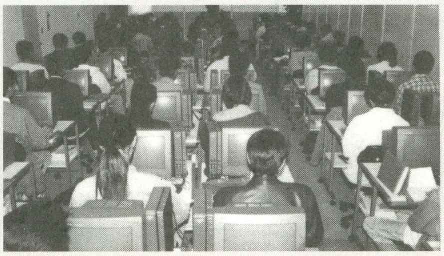
	コース	曜日・時間	内容
全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。
単科	ゲームデザイン	火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	ゲームの企画・プランニングを勉強するためのコースです。
単科	ゲームシナリオ	火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームのシナリオの研究・制作を中心に勉強するコースです。
単科	ゲームCG	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	ゲームに用いられるグラフィックプログラミングを勉強するコースです。コンピューターゲームのグラフィックデザイナーを志す方に薦めます。
単科	ゲームキャラクターデザイン	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	ゲームキャラクターのデザイナーを目指す方のコース。キャラクターエディターを使うコースと、プログラミングによるキャラクターの作成のコースがあります。
単科	ゲームサウンド	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームに用いられるサウンドプログラミングを勉強するコースです。主としてサウンドドライバーを作成するコースです。
単科	ゲームプログラミング	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	コンピューターゲームを題材にしながら、C言語又はアセンブラによる実践的なゲームプログラミングを中心に勉強するコースです。
単科	ゲームデザイナー	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM 6:45～PM 9:00	勉強時間があまり採れない人を対象にコンピューターゲームの企画から、様々なゲームの制作の流れをマスターするコースです。

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

1995年4月生 学校見学会実施中！

●ゲームデザイナー ●ゲームアーティスト ●CD-ROMマルチメディア映像クリエイター 養成講座





94年9月生 願書受付中！

全日制1年、2年、3年コース（月曜日～金曜日） 単科（週2、週1）
只今、学校見学会を月曜日～金曜日（PM1:00～PM7:00）に実施しております。ご好評いただいておりますので、お気軽にお越し下さい。
なお、御来校される時は、あらかじめお電話を下さい。

通信講座募集中

当学院ではお忙しい学生や社会人及び通学出来ない方のために、各種通信講座を用意しておりますので、どうぞ御利用下さい。

［通信講座の主なコース］

《初心者コース》

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

《経験者コース》

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アッセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

オークランド校
(ニュージーランド)
1996年開校予定！！



最高の環境で国際感覚に優れた独創的な人材の育成を目指します。

1 2 3 4
Edit

■8月生募集！（通学）

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回

SOFMAP DIRECT

ご注文はフリーダイヤル

0120-110-833

電話受付年中無休●平日10:30～19:30●日・祝10:00～19:00

24時間価格案内 03-3253-4499

お見積りのご依頼FAX 03-3253-4290

On-line Fax 03-3253-2244

YES! No.1システム

業界最長の新品パソコン5年間保証 パソコン本体5年間保証、モニター・プリンター3年間保証。※一部商品は除きます。※保証期間は、メーカー保証とソフマップ保証の合計期間です。

中古パソコン1年間保証 Sofmapなら中古パソコンも、1年間の安心保証。モニター・プリンター・ワープロも6ヶ月間保証いたします。

初期不良交換期間3カ月 万一ご購入の商品が初期不良の場合、ご購入日より3ヶ月以内でしたら交換可能です。

配達日の指定もOK。 お客様のご都合に合わせて、配達日を自由に指定できます。

夜間配達もOK。(要手数料) PM6:00～PM8:00の間の配達も受け付けています。※一部商品で夜間配達できないものもございます

代替機の貸出 修理が長期間の場合、下記料金にて代替機貸出を行っております。但し在庫のない場合もございますのでご了承下さい。貸出料金・CPU¥5,000・CRT¥3,000・レーザープリンタ¥3,000・他¥2,000～

業界トップクラスのクレジット手数料 分割が長いと金利が気になるのは当然。業界トップクラスの低金利はお客様の強い味方です。

支払回数(回)	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
Sofmap金利(%)	2.5	3	4	5	5.5	8.5	10.4	10.9	11.4	15.4	15.9	19.9	20.9	24.8	25.8	32.9	34.9	38.9	41.9

カレッジクレジット 学生のあなたもクレジットOK。お気軽に問い合わせください。※ただし20歳以上の方に限らせていただきます。

ボーナスだけで10回払いもOK。 月々の支払いは0で、ボーナス時のみの支払いもOK。1～10回と自由に設定できます。

永久買取保証 Sofmapでお求めいただいたパソコンならどこよりも高く買取ります。バージョンアップをお考えなら、Sofmapが絶対お得です。

カード払いOK。

VISA UC MasterCard JCB DC SAISON

コンピュータクリニック Sofmapには、他では見られないパソコンの救急病院をご用意しています。お客様のパソコンに万一異常が起こっても、すぐにご相談いただけます。

ステップアップクレジット 毎月の支払い額を少しずつ増やしていくシステム。他のクレジットが終わるまでの1年目は、月々3,000円にしておいて、終わった後の2年目からは6,000円ずつ払う、といったあなたのご都合によって自由に支払い設定のできる便利なシステムです。

月々の支払いは1000円から。 パソコンが欲しいが予算が…そんな時頼りになるのが月々1000円からの分割払い。低金利でご利用になれます。

9ヵ月先からのスキップ払いOK。 あのローンが終われば パソコンが買えるのに…といった方に便利なスキップ払いも受け付けます。9ヵ月先から楽々お支払いいただけます。

84回までの分割、ボーナス併用もOK。 業界最長の84回分割。回数も自由に設定できます。もちろんボーナス併用払いもOK。低金利のソフマップならではのシステムです。

■お問い合わせは…発送→ 0120-080-113　故障・修理→ 03-5256-6841

ソフマップダイレクト㊢おすすめセット

オーバーナイトデリバリーサービス実施中!!

共同企画 第2弾

ソフマップダイレクト特別限定モデル

共同企画だからできる 高性能 低価格

緑電子 NOVA II さんきゅっぱ

240MBが¥39,800



お得Point ●従来のバスマスターに加えて、今話題のSCSI2にもいち早く対応。●別売りのSCSIインターフェースを使用すれば、ノートパソコンにもお使いいただけるなど、あらゆるニーズに対応できます。

ソフマップダイレクトが自信をもっておすすめするこの逸品。必ずご満足いただけます。



資料請求は ☎03・3253・9442

主な仕様

製品名称	「NOVA II」ソフマップダイレクト特別限定モデル
型式名称	V2-240-5F
記憶容量	約240MB
外形寸法	45×158×90(W・D・H)m/m
対応OS	MS-DOS Ver3.3,MS-DOS Ver5.0

NEC PC-98スタンダートセット PC-9801BX2/U2

- PC-9801BX2/U2
- 14インチディスプレイ
- PC-H98-U01(マウス)
- MS-DOS5.0A(基本ソフト)
- 3.5"FD×10

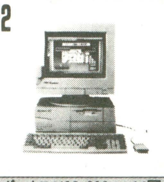


通販特価¥169,800

¥1,000×84回	ボーナス¥11,000×14回
¥5,400×36回	月々¥1,000から
¥14,900×12回	

NEC メイトスタンダートセット PC-9821As2/U2

- PC-9821As2/U2
- MF-8517(17インチ)
- PC-H98-U01(マウス)
- MS-DOS5.0A(基本ソフト)
- 3.5"FD×10

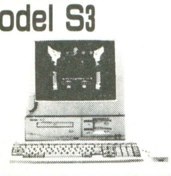


通販特価¥319,800

¥1,000×84回	ボーナス¥26,000×14回
¥10,200×36回	月々¥1,000から
¥28,100×12回	

NEC 一太郎でらくらくワープロセット PC-9821Cs2model S3

- PC-9821Cs2model S3
- 一太郎for Windows
- PC-PR101/TN103R
- マウス、キーボード付
- ウィンドウズインストール済
- マウスパッド、熱転写用紙A4付
- 15インチモニター内蔵

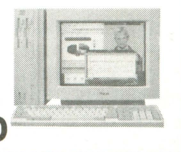


通販特価¥419,800

¥1,000×84回	ボーナス¥36,000×14回
¥13,500×36回	月々¥1,000から
¥36,900×12回	

EPSON パソコン基本セット PC-486FE2

- PC-486FE2
- XC-1498C II(14インチ)
- MS-DOS5.0(基本ソフト)
- マウス付き
- 3.5"FD×10



通販特価¥149,800

¥1,000×84回	ボーナス¥9,000×14回
¥4,800×36回	月々¥1,000から
¥13,100×12回	

FUJITSU FM-TOWNS MaRty モデル2

- FM-TOWNS MaRty モデル2
- CD-ROM内蔵
- FMM-MO301
- FMM-KB
- マウス、キーボード付 JIS/親指キーボード選べます



通販特価¥5?,800

¥1,800×36回	
¥5,100×12回	月々¥1,800から
¥×回	

NEC ノートパソコンスタンダートセット PC-9801NS/A

- PC-9801NS/A
- BLT-N70(内蔵70MB)
- MS-DOS5.0A(基本ソフト)
- PC-H98-U01(マウス)
- 3.5"FD×10

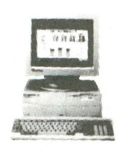


通販特価¥206,800

¥1,100×84回	ボーナス¥14,000×14回
¥6,600×36回	月々¥1,100から
¥18,100×12回	

NEC やっぱり98でゲームセット PC-9801BX2/U2

- PC-9801BX2/U2
- 14インチディスプレイ
- PC-9801-86(PCM音源ボード)
- MS-DOS5.0A(基本ソフト)
- 3.5"FD×10



通販特価¥179,800

¥1,200×84回	ボーナス¥11,000×14回
¥5,700×36回	月々¥1,200から
¥15,800×12回	

EPSON エプソンノートスタンダートセット 486NOTE AU2

- 486NOTE AV2
- PACK EV250(内蔵240MB)
- MS-DOS5.0(基本ソフト)
- マウス付
- 3.5"FD×10



通販特価¥239,800

¥1,000×84回	ボーナス¥18,000×14回
¥7,700×36回	月々¥1,000から
¥21,000×12回	

パソコン売るなら買うなら

株式会社ソフマップ

世界の常識

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル

〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-7 第一片倉ビル

何を買う・いくらで買う・すべてがわかる価格情報誌

月刊ソフマップワールド SOFMAP WORLD

もっと知りたいあなたにお知らせ!



お申し込みはこちら 0120-099-976 受付時間 10:30～18:00

1年間(12冊)4,000円(税込)

- この広告に載せきれない㊢商品情報がさらに詳しく、さらに豊富に載っています!
- 「最新機種」から「掘り出し物」まであなたの欲しい商品がぞくぞく登場!
- コメントやニュースが盛りだくさん! あなたの買い物を全面的にバックアップ!!

パソコン・ワープロ・DOS/V・UNIX機・MIDI・FAX・コードレス電話・TVゲーム機・ソフト・各種関連商品

高額買取・下取交換OK!

東京 0120-110-994/大阪 0120-419-802

買取り金額は変動することがありますのでお電話にてご連絡ください。買取り価格は、6月15日現在の価格です。



社団法人
日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映

NEC PC-9821An/U2



買取金額 ¥370,000

NEC PC-9821Np/540W



買取金額 ¥420,000

EPSON PC-486HX2GW2



買取金額 ¥200,000

EPSON PC-486NASX2



買取金額 ¥245,000

FUJITSU OASYS30AD405



買取金額 ¥125,000

SHARP ZAURUS(PI-4000)



買取金額 ¥30,000

Apple Computer Power Book Dou210 4M/80HD(KT7.1)



買取金額 ¥70,000

パソコン本体

機種名	買取価格
■NECデスクトップ	
●PC-9821Af/M9W	¥320,000
●PC-9821Ap2/U2	¥250,000
●PC-9821Ap2/M2	¥255,000
●PC-9821As2/U2	¥183,000
●PC-9821As2/M2	¥190,000
●PC-9821Ap/U2	¥205,000
●PC-9821Ap/M2	¥209,000
●PC-9821As/U2	¥163,000
●PC-9821As/M2	¥165,000
●PC-9821Ae/U2	¥133,000
●PC-9821Ae/M2	¥135,000
●PC-9801BA2/U2	¥176,000
●PC-9801BA2/M2	¥173,000
●PC-9801BS2/U2	¥118,000
●PC-9801BS2/M2	¥120,000
●PC-9801BX2/M2	¥ 90,000
●PC-9801BA/U2	¥112,000
●PC-9801BA/M2	¥118,000
●PC-9801BX/U2	¥ 80,000
●PC-9801BX/M2	¥ 88,000
●PC-9821Ce2modelS1	¥170,000
●PC-9821Ce2modelS2	¥195,000
●PC-9821CemodelS1	¥135,000
●PC-9821CemodelS2	¥163,000
●PC-9821modelS1	¥ 90,000
●PC-9821modelS2	¥110,000
●PC-9821Cs2/S2	¥160,000
●PC-9821Cs2/S3	¥175,000
●PC-9801FA/U2	¥ 90,000
●PC-9801FA2	¥ 85,000
●PC-9801FS/U7	¥ 85,000
●PC-9801FS/U2	¥ 70,000
●PC-9801FX/U2	¥ 62,000
●PC-9801DA/U2	¥ 70,000
●PC-9801DA2	¥ 65,000
●PC-9801DS/U5	¥ 65,000
●PC-9801DS5	¥ 60,000
●PC-9801DS/U2	¥ 60,000
●PC-9801DX/U2	¥ 45,000
●PC-9801DX5	¥ 45,000
●PC-9801RA21	¥ 58,000
●PC-9801RA2	¥ 55,000
●PC-9801ES2	¥ 25,000
●PC-9801RS21	¥ 50,000
●PC-9801EX2	¥ 20,000
●PC-9801RX21	¥ 33,000
●PC-98RLmodel2	¥ 50,000
●PC-H98model105-300	¥105,000
●PC-H98modelU90-002	¥ 65,000
●PC-98GSmodel2	¥ 50,000
■NECノート&ラップトップ	
●PC-9801TmodelW7	¥ 65,000
●PC-9801TmodelF71	¥ 80,000
●PC-9821Ne	¥280,000
●PC-9801NX/C	¥205,000
●PC-9801NA/C	¥185,000
●PC-9801NL/R120A	¥155,000
●PC-9801NA	¥135,000
●PC-9801NS/R	¥115,000
●PC-9801NS/L	¥ 80,000
●PC-9801NS/T80	¥ 90,000
●PC-9801NS/T	¥ 80,000
●PC-9801NS/E	¥ 70,000

機種名	買取価格
●PC-9801NS-20	¥ 48,000
●PC-9801NS	¥ 40,000
●PC-9801NL	¥ 60,000
●PC-9801NV	¥ 40,000
●PC-9801N	¥ 25,000
■EPSONデスクトップ	
●PC-486HX2	¥150,000
●PC-486HG2	¥125,000
●PC-486GRS2	¥105,000
●PC-486GRP2	¥ 88,000
●PC-486GR3	¥ 90,000
●PC-486GR5	¥ 85,000
●PC-486GF3	¥ 75,000
●PC-386GS2	¥ 55,000
●PC-386GS5	¥ 50,000
●PC-386GE5	¥ 45,000
●PC-386G-STD	¥ 50,000
●PC-386M-STD	¥ 40,000
●PC-486SR2	¥ 95,000
●PC-486P2	¥ 60,000
●PC-386P2	¥ 55,000
■EPSONノート&ラップトップ	
●PC-486PT1	¥130,000
●PC-486NAS1D	¥120,000
●PC-486NAS2	¥115,000
●PC-486NASX2	¥130,000
●PC-486NASC2	¥245,000
●PC-386NARX2	¥100,000
●PC-386NAR2	¥ 75,000
●PC-386NOTE AE1	¥ 60,000
●PC-386NOTE W1B	¥ 60,000
●PC-386NOTE NWR2	¥ 70,000
●PC-386NOTE WR1D	¥ 80,000
■TOSHIBA J-3100	
●J-3100EZ486	¥ 80,000
●J-3100EZ001	¥ 60,000
●J-3100EVS001WD	¥ 85,000
●J-3100EVS001WN	¥ 75,000
■Fujitsu FM-TOWNS	
●TOWNS II MX20	¥175,000
●TOWNS II MA20	¥135,000
●TOWNS II ME20	¥ 75,000
●TOWNS II HR20	¥ 35,000
●TOWNSFresh	¥140,000
●FMT-DP8311	¥ 40,000
●FMT-DP5351W	¥ 27,000
■SHARP X-68000	
●CZ-300C(X68030Compact)	¥165,000
●CZ-510C(X68030)	¥195,000
●CZ-634C(XV I)	¥ 86,000
●CZ-623C(Super-HD)	¥ 76,000

PCシリーズ対応周辺機器

機種名	買取価格
■CD-ROM/MOドライブ	
●ICM CD-300L(倍速)	¥ 16,000
●ICM CD-450N(3倍速)	¥ 34,000
●MELCO CDO-E	¥ 9,000
●緑電子CXA-301(倍速)	¥ 15,000
●NEC PC-CD160(倍速)	¥ 18,000
●NEC PC-CD170(3倍速)	¥ 36,000
●ELECOM EMO-1280	¥ 55,000
●ICM MO3120	¥ 60,000
●コパルCS-M120WA	¥ 55,000
●TEXA LU-MO03	¥ 30,000

機種名	買取価格
■RAM	
●EMJ-2000S	¥ 2,000
●EMJ-4000S	¥ 5,000
●EMJ-8000S	¥ 18,000
●PC34R-2M	¥ 3,000
●PC34R-4M	¥ 8,500
●PC34R-8M	¥ 20,000
●XRB-2000	¥ 4,000
●XRB-4000	¥ 8,000
●EP-SIM-2M	¥ 5,000
●EP-SIM-4M	¥ 10,000
●XMC-2000T	¥ 3,000
●EP-STM61-2M	¥ 4,500
●PC-9801-61U	¥ 3,000
●XMB-1000S	¥ 1,000
●PC-9801-54	¥ 1,000
■CPUアクセラレーター	
●PK-X486/87SL	¥ 6,000
●PK-X486SL	¥ 3,500
●PK-X486S50	¥ 15,000
●HRX-C12T	¥ 10,000
●HRX-12T	¥ 7,000
●PK-A486/87DW4	¥ 10,000
●HDL-20W	¥ 8,000
●HDX-20T	¥ 22,000
●HDX-16Q	¥ 25,000
●VIPER486	¥ 7,000
●VIPER-Jet TypeI	¥ 18,000
■Windowsアクセラレーター	
●GA-1024A	¥ 7,000
●GA-1280A	¥ 13,000
●WAB-1000	¥ 4,000
●WAB-2000	¥ 7,000
●WSR-E	¥ 7,000
●Power-Window801G	¥ 7,000
●Power-Window928G	¥ 18,000
●Power-Window928 II	¥ 30,000
■ハードディスク	
●外付けSCSI40MB	¥ 8,000
●外付けSCSI100MB	¥ 18,000
●外付けSCSI200MB	¥ 29,000
●内蔵IDE170MB	¥ 8,000
●内蔵IDE300MB	¥ 29,000
●内蔵IDE500MB	¥ 52,000
●内蔵SCSI100MB	¥ 20,000
●内蔵SCSI180MB	¥ 28,000
●NOTE内蔵80MB	¥ 10,000
●NOTE内蔵200MB	¥ 24,000
●NOTE内蔵340MB	¥ 32,000
■MIDI(DTM)	
●Roland MPU-PC98 II	¥ 6,000
●Roland SC-55Mk II	¥ 41,000
●Rolandミュージ朗55for Win	¥ 48,000
●Roland SC-55mk II	¥ 42,000
●ヤマハ ハローミュージックfor Win	¥ 35,000
●KAWAI DATACAT	¥ 7,000
●KORG O5R/W	¥ 40,000
■スキャナ	
●PC-IN500/4C	¥ 70,000
●PC-IN502N	¥ 8,000
●GT-1000	¥ 10,000
●CT-6500WTN2	¥ 52,000
●CT-8000WTN	¥ 70,000
●CT-9000WTN	¥130,000
●CZ-8NSI	¥ 35,000

PCシリーズ対応モニター

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-KD1522	¥ 25,000
●PC-KD1511	¥ 27,000
●PC-KD881	¥ 24,000
●PC-KD882	¥ 20,000
●PC-KM152	¥ 40,000
●PC-KD1421	¥ 15,000
●PC-KM172	¥ 55,000
●PC-KM151	¥ 35,000
■SHARP	
●CU-14MD	¥ 12,000
●CU-14PD	¥ 10,000
●CU-14KD	¥ 15,000
●CU-14FD	¥ 15,000
■EPSON	
●CR-8000	¥ 70,000
●CR-7500	¥ 45,000
●CR-7000	¥ 30,000
●CR-5500	¥ 25,000
■マルチスキャン	
●MF-8217J	¥ 45,000
●MF-8615	¥ 38,000
●MF-5517J	¥ 35,000
●AV-17CRT	¥ 48,000
●ACM-217	¥ 33,000
●ACM-317	¥ 40,000
●RD-15D	¥ 28,000
●RD-17Y	¥ 56,000
●VSA-171	¥ 48,000
●LCM-17	¥ 60,000
●CA-1520	¥ 20,000
●SRC-1403J	¥ 13,000
●F-557	¥ 80,000
●DX-17N	¥ 48,000

PCシリーズ対応プリンタ

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-PR201/63A	¥ 47,000
●PC-PR201/47	¥ 25,000
●PC-PR101/Tn103A	¥ 20,000
●PC-PR101/T165	¥ 35,000
●PC-PR101/T103	¥ 29,000
●PC-PR150n	¥ 8,000
●PC-PR101/63	¥ 30,000
■EPSON	
●MJ-700V2C	¥ 40,000
●MJ-1000V2	¥ 36,000
●MJ-500V2	¥ 23,000
●MJ-1000	¥ 27,000
●MJ-500	¥ 14,000
●VP-1700	¥ 28,000
●VP-2061	¥ 45,000
●VP-1047	¥ 23,000
●VP-870	¥ 23,000
●VP-960	¥ 42,000
●AP-1000	¥ 14,000
●AP-700	¥ 12,000
■CANON	
●BJ-220JS	¥ 40,000
●BJC-600J	¥ 45,000
●BJC-820J	¥ 35,000
●BJ-15VPRO	¥ 21,000
●BJ-10VL	¥ 15,000
●BJ-10VS	¥ 13,000

ワープロ/電子文具

機種名	買取価格
■NEC	
●文豪mini5UC	¥100,000
●文豪mini5UV	¥ 80,000
●文豪mini5UH	¥ 90,000
●文豪mini5UJ	¥ 75,000
●文豪mini5SH	¥ 65,000
●文豪mini5SV	¥ 58,000
●文豪mini5SJ	¥ 55,000
●文豪mini5SC	¥ 55,000
●文豪mini5SX	¥ 50,000
●文豪mini5SI	¥ 40,000
●文豪mini5SRX	¥ 46,000
●文豪mini7SV	¥ 70,000
●文豪mini7SR	¥ 64,000
●文豪mini7SX	¥ 60,000
●文豪mini7SD	¥ 50,000
■FUJITSU	
●OASYS30AD401	¥ 70,000
●OASYS30AD301	¥ 50,000
●OASYS30AX401	¥ 80,000
●OASYS30SX401	¥ 70,000
●OASYS30LX651	¥ 65,000
●OASYS30LX601	¥ 71,000
●OASYS30LX501	¥ 60,000
●OASYS30LXIII	¥ 45,000
■SHARP	
●WD-A850	¥ 90,000
●WD-A780	¥ 85,000
●WD-A770	¥ 80,000
●WD-A751	¥ 65,000
●WD-A570	¥ 70,000
●WD-A550	¥ 48,000
●WD-A351	¥ 35,000
●WD-Y330	¥ 50,000
●WV-S250	¥ 60,000
■TOSHIBA	
●JW98W	¥120,000
●JW98V	¥ 95,000
●JW98UP II	¥ 70,000
●JW95HV	¥ 75,000
●JW95KV II	¥ 65,000
●JW95KV	¥ 55,000
●JW95JV	¥ 30,000
●JW95KP	¥ 45,000
●JW05HG	¥ 90,000
●JW05P	¥ 70,000
●JW05V	¥ 60,000
●JWR1	¥ 50,000
●JW01V	¥ 50,000
●JW04N	¥ 50,000

機種名	買取価格
■CASIO	
●HW-9900RX	¥ 85,000
●HW-9900VX2	¥ 65,000
●HW-9900VX	¥ 58,000
●PX-10	¥ 70,000
■CANON	
●CW-J5	¥ 70,000
●CW-J10	¥ 80,000
●CW-A85H	¥ 70,000
●CW-A80H	¥ 62,000
●CW-A75	¥ 56,000
●CW-N3	¥ 45,000
■Panasonic	
●FW-U1P95	¥ 75,000
●FW-U1P611	¥ 55,000
●FW-U1P609	¥ 45,000
●FW-U1S57	¥ 40,000
●FW-U1S88Ai	¥ 25,000
●FW-U1J85	¥ 58,000
●FW-U1J82	¥ 45,000
■電子手帳/電子文具	
●PV-F1	¥ 15,000
●PA9700	¥ 12,000
●PA9600	¥ 10,000
●PA9550	¥ 8,000
●PA-X3	¥ 7,000
●PA-X2	¥ 5,500
●PA-X1	¥ 3,500
●DK-E810	¥ 6,000
●DK-E610	¥ 5,500
●DD-8	¥ 8,000
●DD-10BZ	¥ 12,000
●DD-30DBZ	¥ 20,000
■モデム	
●MC14400FX(W)	¥ 12,500
●PV-AF144V5(WW)	¥ 15,000
●PV-A96V5	¥ 10,000
●MD144XT10V-W	¥ 15,000
●MD96FS5V	¥ 9,000
●SMD-280W	¥ 30,000
●PCLINK-296TA	¥ 40,000
●OPTIMA288V.FC+FAX	¥ 45,000
■FAX	
●Speax10	¥ 25,000
●Speax20	¥ 35,000
●UF-P1	¥ 25,000
●KX-PW3CL	¥ 40,000
●UX-TICL	¥ 40,000
●F-24	¥ 25,000
●F-34	¥ 33,000
●NS FACSIMLE	¥ 8,000

Macintosh

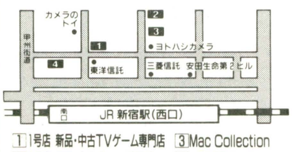
機種名	買取価格
●Plus(4MB/P)	¥ 18,000
●SE4MB/40HD(SuperDrive.FDHD)	¥ 26,700
●Portable2MB/40HD(J)	¥ 47,200
●Classic4MB/40HD	¥ 15,200
●Classic II 4MB/120HD	¥ 50,000
●LC2MB/FD	¥ 10,000
●LC II 4MB/80HD	¥ 25,000
●SE/30 5MB/80HD	¥ 85,000
●II cx8MB/100HD	¥ 35,000
●II 2MB/40HD	¥ 23,200
●II x4MB/160HD	¥ 40,000
●II si5MB/80HD	¥ 60,000
●II ci5MB/230HD	¥ 74,000
●II fx4MB/160HD	¥ 85,000
●ColorClassic II 8M/160HD(KT7.1)	¥ 75,000
●LCIII 4M/160HD(KT7.1)	¥ 70,000
●LC575 8M/320HD/CD(KT7.1)	¥128,000
●LC520 8M/160HD/CD(KT7.1)	¥ 85,000
●II vi5M/80HD/CD-ROM(KT7.1)	¥ 72,000
●II vx8M/230HD/CD-ROM(KT7.1)	¥109,000
●Centris610 8M/230HD/CD(KT7.1)	¥ 95,000
●Centris650 8M/500HD/CD(KT7.1)	¥150,000
●Centris660AV 8M/500HD/CD(KT7.1)	¥175,000
●Quadra700 4MB/230HD(KT7.1)	¥195,000
●Quadra900 4MB/FD	¥120,000
●Quadra800 8MB/500HD/CD(KT7.1)	¥205,000
●Quadra 950 8 MB / FD (KT 7.1)	¥210,000
●Quadra950 8MB/500HD/CD(KT7.1)	¥278,000
●Quadra840 AV8M/500HD/CD(KT7.1)	¥248,000
●Quadra840 AV8M/1000HD/CD(KT7.1)	¥325,000
●Quadra610 8M230HD/CD(KT7.1)	¥135,000
●Quadra650 8M230HD/CD(KT7.1)	¥175,000
●Quadra650 8M500HD/CD(KT7.1)	¥215,000
●PowerBook100 2MB/40HD+FD	¥ 31,200
●PowerBook140 4MB/80HD	¥ 57,000
●PowerBook170 4MB/80HD Special	¥120,000
●PowerBook165 C4M/80HD(KT7.1)	¥105,000
●PowerBook180 4M/120HD(KT7.1)	¥130,000
●PowerBook180 C4M/160HD(KT7.1)	¥180,000
●PowerBook Duo2304M/80HD(KT7.1)	¥ 80,000
●PowerBookDuo2304M/120HD(ExpessMDM)	¥ 90,000
●PowerBook Duo270C12M/240HD(KT7.1)	¥188,000
●PowerBook Duo25012M/200HD(KT7.1)	¥158,000
●PowerMac6100/60 8M/250HD/CD	¥198,000
●PowerMac6100/60 8M/500HD/CD	¥250,000
●PowerMac7100/66 16M/500HD/AV	¥358,000
●PowerMac7100/66 16M/250HD/AV	¥305,000
●PowerMac8100/80 16M/500HD/CD/VC	¥414,000
●PowerMac8100/80 16M/1GB/CD/VC	¥478,000

☆CD-ROMソフトも高額買取中!



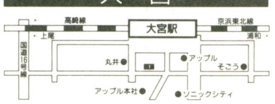
店頭にて下取交換されますお客様は、平日PM6:00、日祭日PM5:00までにご来店されますようお願いいたします。

東京/新宿 03-3343-3364

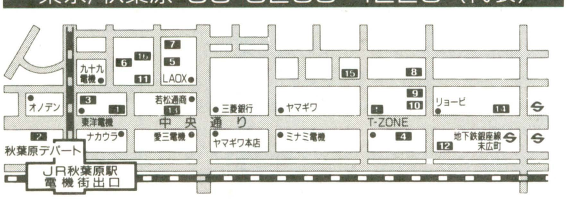


1 1号店 新品・中古TVゲーム専門店
2 2号店 新品・中古パソコン専門店
3 Mac Collection
4 ソフト買取センター

大宮

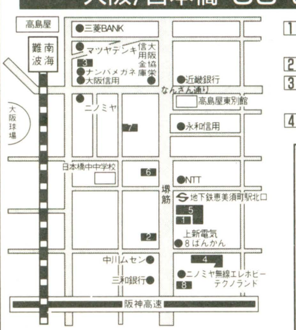


東京/秋葉原 03-3253-4226(代表)



本 本店 新品ゲーム/中古
1 1号店 Chicago WindowsShop
2 2号店 MAC MIDI COLLECTION館
3 3号店 U-MAC(7月下旬より)
4 4号店 MAC COLLECTION館
5 5号店 中古パーツ/パソコン
6 6号店 情報家電専門店
7 7号店 中古パソコン書籍専門店
8 8号店 中古パソコンソフト
9 9号店 新品・中古ゲーム基盤
10 10号店 DOS/Vステーション
11 11号店 中古ファミコン
12 12号店 下取交換センター 買取センター
13 13号店 総合アミューズメント館
14 14号店 新品ソフト専門店
15 コンピュータクリニック
16 ソフト買取センターII

大阪/日本橋 06-631-3000



1 1号店 中古ハード 新品パソコンゲームソフト
2 2号店 マックコレクション
3 3号店 新品・中古ファミコンソフト
4 4号店 新品・中古ゲームソフト
5 5号店 新品ハード・ソフト
6 6号店 DOS/V MIDI LAND
7 7号店 ザウルス
8 コンピュータ クリニック

店頭にも是非お越しください!!

商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

東京通信買取専用電話	0120-110-994	MAC、MIDI専門買取センター	03-5256-0485	大阪通信買取専用電話	0120-419-802
東京秋葉原ハード買取センター	03-3253-0828	シカゴ5F買取センター	03-3253-9199	大阪ハード買取専門	06-634-9480
東京本店ソフト買取	03-3253-3099	東京新宿ハード買取センター	03-3343-3362	大阪ソフト買取専門	06-634-3709
東京第2ソフト買取	03-3253-0827	東京新宿ソフト買取センター	03-3343-7381	大阪7号店ZAURUS	06-634-9480

大宮総合買取 048-648-2011

●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM10:00〜PM7:30
●日・祝日AM10:00〜PM7:00

年に1度の決算です！

東京新店オープン・販売実績全国一・

FUJITSU
特約店
FM LAB
アイ・ツー

FM TOWNS販売
日本一の専門店

●TOWNS・FMVはおまかせください
富士通パソコン専門ショップ FMショップ会会員店

FM·LAB

TOWNS本体・周辺機器・ソフト

FM TOWNS 発売5周年記念キャンペーン

キャンペーン実施期間中 FM-LABアイ・ツーで
FM TOWNSⅡ本体 お買い上げの方全員に
もれなく『アイ・ツーBig特典フルコース』
をプレゼントします。
これだけのプレゼント さすがFMパソコン専門ショップ
FM LABアイ・ツーだね！
FM TOWNS発売5周年記念キャンペーン

アイ・ツーBig特典フルコース

- 富士通サマーチャンス「CD-ROMプレゼントキャンペーン」
  - ・NEW・エキサイティングCD
  - ・Windowsアプリ体験版CD
- CDキャビネット(CDソフト30巻収納可 定価¥2,200)
- MaXell・3.5インチ2HDフロッピーディスク10枚¥3,000
- 3.5インチフロッピーディスクケース 定価 ¥380
- Towns用マウスパット 定価¥1,200
- FM TOWNSアプリケーションカタログ
- FM Townsオリジナルグッズ
- アイ・ツーオリジナルトランプ
- FM Townsシステム構成図
- 全国送料全て無料(タダ!)

オール プレゼント！

＋

アイ・ツーオリジナルメニュー

- アクティブスピーカーシステム ¥4,980
- 富士通アイソテック 48ドット・カラーも対応する熱転写プリンター ¥59,800
- TOWNS用プリンターケーブル ¥3,800
- 14400bpsに対応 TOWNS用FAXモデム ¥44,800
- 大人気TOWNSソフト「リブル ラブル」(電波新聞社) ¥9,700
- CRT変換コネクター ¥3,600 (FMT-DP8311・8711には不要の為メニューには含まれておりません。)

★ハードディスク170MBに変更の場合はアイ・ツー特価より¥20,000引きとなります。
★あなたのお好みのセットをお聞かせ下さい。スペシャルメニューはホンの一例です。(自由に組み合わせ可能)
★アイ・ツーオリジナルメニューのいらない方はお気軽にお申し出下さい。アイ・ツー特価より値引き致します！
(但、他メーカーモニターをセットされる方はCRT変換コネクターは別売必須となります。＋¥2,800)

期間限定・アイ・ツーオリジナルスペシャルメニュー発表！

これだけの割引はFM LABアイ・ツーの自慢です！

商品は今！お支払いは今年の夏一括・夏冬の2回、夏冬夏の3回、夏冬夏冬の4回もOKで〜す！		富士通 (17インチ 4モードマルチスキャン) FMT DP8711	富士通 (14インチ トリニトロン) FMT DP8311	MAG (17インチ トリニトロン) MX-17S	飯山電機 (15インチ フラットマルチスキャン) MF8615A	飯山電機 (17インチ フラットマルチスキャン) MF8617
FM TOWNSⅡ MA 340W i486SX(33MHz) ＋ お好きなモニター ＋ アイ・ツーオリジナル＋メニュー アイ・ツーBig特典フルコース	定価合計	¥730,860	¥647,860	¥704,460	¥596,260	¥641,260
	アイ・ツー特価	¥4?9,800	¥?93,800	¥399,800	¥365,800	¥403,800
	24回払い	¥ 21,466	¥ 18,794	¥ 19,080	¥ 17,458	¥ 19,271
	36回払い	¥ 14,993	¥ 13,127	¥ 13,327	¥ 12,193	¥ 13,460
	48回払い	¥ 11,967	¥ 10,479	¥ 10,639	¥ 9,734	¥ 10,745
FM TOWNSⅡ MX 340W i486DX2(66MHz) ＋ お好きなモニター ＋ アイ・ツーオリジナル＋メニュー アイ・ツーBig特典フルコース	定価合計	¥830,860	¥747,860	¥804,460	¥696,260	¥741,260
	アイ・ツー特価	¥5?5,800	¥4?9,800	¥467,800	¥429,800	¥469,800
	24回払い	¥ 24,616	¥ 21,944	¥ 22,325	¥ 20,512	¥ 22,421
	36回払い	¥ 17,193	¥ 15,327	¥ 15,593	¥ 14,327	¥ 15,660
	48回払い	¥ 13,725	¥ 12,235	¥ 12,448	¥ 11,437	¥ 12,501

あなたのお好みのセットをお聞かせ下さい！スペシャルメニューはホンの一例です。
TOWNS専任スタッフが超特価にてお答えします！

Which do you like?

これから！今からのあなたにおすすめ！　買ってすぐ使えるオールインワンタイプ登場！

FM TOWNSⅡ Freshとは？

- SX33MHz 6MBメモリー170MBハードディスク
＋
- CRT➡FMDP5351W
＋
- キーボード(JIS or 親指)
＋
インストールソフト
- MS-Windows V3.1
＋
- MS-DOS Ver.6.2
＋
- TOWNS OS
＋
- OASYS-Win(ワープロソフト)
＋

アイ・ツーBig特典フルコース付

- FM TOWNSⅡ Fresh
- アクティブスピーカーシステム……¥ 4,980
- 富士通アイソテック(48ドット・カラークロ両対応)熱転写プリンター……¥59,800
- TOWNS用プリンターケーブル……¥ 3,800
- TOWNS用ソフト「リブルラブル」……¥ 9,700
- アイ・ツーBig特典フル・コース (内容については上記左端をご参照下さい。)
- 全国送料どこでも無料

早い者勝ち

定価合計 ¥458,060 41%off

限定 アイ・ツー特価 **¥268,800**

分割OK!! 毎月均等払い ¥12,828×24回 ¥8,960×36回 ¥7,153×48回
ボーナス月併用加算例 (¥6,495×24回 ¥38,000×4回) (¥4,627×36回 ¥26,000×6回) (¥3,653×48回 ¥21,000×8回)

スピーカー及びプリンターのご不用の方は、お気軽にお申し出下さい。
さらに値引き致します！

or

新発売 FM TOWNSⅡ Fresh TVとは？

今までのFreshにナント！テレビ放送が見ることができる様になりました！

- TVチューナー内蔵
＋
- SX33MHz 6MBメモリー170MBハードディスク
＋
- CRT➡FMDP5351W
＋
- キーボード(JIS or 親指)
＋
インストールソフト
- MS-Windows V3.1
＋
- MS-DOS Ver.6.2
＋
- TOWNS OS
＋
- OASYS-Win(ワープロソフト)
＋

アイ・ツーBig特典フルコース付

- FM TOWNSⅡ Fresh TV
- アクティブスピーカーシステム……¥ 4,980
- 富士通アイソテック(48ドット・カラークロ両対応)熱転写プリンター……¥59,800
- TOWNS用プリンターケーブル……¥ 3,800
- TOWNS用ソフト「リブルラブル」……¥ 9,700
- アイ・ツーBig特典フル・コース (内容については上記左端をご参照下さい。)
- 全国送料どこでも無料

早い者勝ち

定価合計 ¥478,060 40%off

限定 アイ・ツー特価 **¥298,800**

分割OK!! 毎月均等払い ¥14,260×24回 ¥9,960×36回 ¥7,951×48回
ボーナス月併用加算例 (¥7,260×24回 ¥42,000×4回) (¥5,127×36回 ¥29,000×6回) (¥4,118×48回 ¥23,000×8回)

スピーカー及びプリンターのご不用の方は、お気軽にお申し出下さい。
さらに値引き致します！

アイ・ツーBig特典フルコース付 本体＋ディスプレイ 超特価 基本セット 早見表

(分割払いもOK! TELにてお問い合わせ下さい。)

FM TOWNSⅡ本体 ＼ CRT(ディスプレイ)	14型(超一流メーカーの為型番は、Telにてお問い合わせ下さい)	17型
MX20	¥338,000	¥395,800
MX170	¥383,800	¥439,800
MX340	¥399,800	¥456,800
MA20	¥273,800	¥329,800
MA170	¥319,800	¥374,800
MA340	¥335,800	¥389,800

(富士通製品FMT-3623)
DX4-100MHzボード＋FM TOWNSⅡ MA340W
＋CRT **アイ・ツー特選セット**

- 本体 FM TOWNⅡ MA340/W……¥398,000
- CRT 17インチトリニトロンMX17S……¥168,000
- DX4-100MHzボード FMT-3623……¥178,000

アイ・ツービッグ特典フルコースallプレゼント

定価合計 ¥744,000

38% Off **¥459,800**

CRTも富士通純生の14インチor17インチがいい方はTELにてお問い合わせ下さい。

分割払いOK
例：¥21,943×24回 ¥15,326×36回 ¥12,235×48回
ボーナス併用均等払い例 (¥11,110×24回 ¥65,000×4回) (¥8,100×36回 ¥45,000×6回) (¥6,234×48回 ¥38,000×8回)

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

通信販売専用
ご注文・お問い合わせは…大阪 06-634-1212
06-647-1412
(FAX06-631-6661)
東京03-3258-3053

●アイ・ツーのお支払い方法は……

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本／商品お届け時のお支払いでOK／(実費送料・手数料が必要です)(FM TOWNSⅡ本体を同時ご購入・お届けの場合は送料は無料で代金着払い手数料のみ頂きます。	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行 難波(ナンバ)支店 普通・5003388 ㈱アイ・ツー通販事業部(お振込手数料¥103〜¥721はご負担願います。)	郵便局口座 00940-2-104341 ㈱アイ・ツー お振込手数料 ¥60〜¥210はご負担願います。	〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 アイ・ツー通販事業部へご送金下さい。	頭金不要／商品は今すぐお手元に／お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利／夏or冬のボーナス一括〜四括払いもOK／手続カンタン。お気軽にお申し込み下さい。

※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

各種クレジットカードもO.K! 実質事務手数料6%要・ご来店の方のみのお取扱いとなります。

million card / MasterCard / VISA / JCB / AMERICAN EXPRESS / UC

支払回数	3	6	15	18	20	24	30	36	48	60
アイ・ツー金利	2.65	3.8	7.2	9.5	10.5	11.2	16	16.5	24	29

通常価格 底値です！

創業10周年記念 大感謝セール

アイ・ツーで！買うならやっぱり専門店。

アイ・ツー

ウェアずらり大量展示セール！

大阪日本橋
東京秋葉原
通信販売OK

祝 10周年

全国出張
修理OK！
永久買取
保証付

今月の目玉 BEST10

パート1 FM TOWNS用 Microsoft Windows Ver.3.1 定価¥18,800 **¥12,980**

パート2 限定 FM TOWNS 増設メモリー 2MBがナント！ ¥7,980　4MBがナント！ ¥14,800　8MBがナント！ ¥26,800

パート3 FM TOWNS用 ハイレゾアクセラレータボード **¥38,000**

パート4 FM TOWNSⅡモデルMX/MA専用iDX4(100MHz)CPUカード DX4カード(FMT-3623) 定価¥178,000 **¥119,800**

パート5 14400bpsに対応した TOWNS対応FAXモデム ナント **¥29,800**

パート6 ナントFM TOWNSハードディスクが激安！

240MB	340or360MB	500or530MB
内蔵 ¥29,800 外付 ¥34,800	¥38,000	¥59,800

某一流メーカーの為、メーカー名、定価等表示できません。お手数ですがTELにてお問い合わせ下さい。

パート7 24ドット熱転写プリンター 限定！ **¥14,800**
ナントもれなくプリンターケーブル¥3,800付

パート8 48ドット熱転写プリンター 限定！ **¥37,800**
シートフィーダ プリンターケーブル付

パート9 4倍速外付CD-ROMドライブ **¥76,800** 買ってすぐ使える接続キット付！
たとえばHR20のユーザーならコレを使えばMX20のナント！2倍の速さになりますヨ！

パート10 富士通製にこだわらない方に速報！ DX4カードが **¥89,800**

Big特典フルコース付 アイ・ツー下取り交換差額表 FM TOWNSⅡシリーズ

「商品相場により買い取り・下取り価格の変動がございますのであらかじめお電話にてご確認下さい。」

現在ご使用中のFM TOWNS	MX340W	MA340W	Fresh TV	Fresh
モデル2	327,000	247,000	282,000	228,000
モデル2F	322,000	242,000	275,000	223,000
モデル20F	315,000	237,000	265,000	218,000
モデルCX20	309,000	231,000	255,000	213,000
モデルHR20	284,000	205,000	220,000	185,000
モデルUX20	307,000	227,000	260,000	208,000
モデルUR20	284,000	205,000	220,000	185,000

コレでどうだ！FM LAB アイ・ツーならではの 価格「安い」・品ぞろえ「豊富」・サービス「？アイ・ツーのお客様のみぞ知る事実！」

TOWNS厳選ソフトコーナー

	定価	アイ・ツー価格
日本語MS-DOS V3.1L36基本機能	¥9.800	¥6.380
日本語MS-DOS V3.1L35拡張機能	¥8.200	¥5.400
日本語MS-DOS V5.0L22基本機能	¥12.800	¥8.400
日本語MS-DOS V5.0L21拡張機能	¥10.000	¥6.500
日本語MS-DOS V6.2L10基本機能	¥12.800	¥8.700
日本語MS-DOS V6.2L10拡張機能	¥10.000	¥6.800
Microsoft Windows Ver3.1L11	¥18.800	¥12.980
FM-OASYS V1.0L36FD版	¥55.000	¥35.800
FM-OASYS V1.0L53HD版	¥58.000	¥39.400
OASYS/Win V2.3	¥58.000	¥39.800
OASYS/Win V2.3 CD-ROM版	¥68.000	¥46.800
オフィスツールパックOASYS/Win+MS-EXCEL	¥78.000	¥53.800
オフィスツールパックOASYS/win+Lotus1·2·3	¥78.000	¥53.800
一太郎V5/Win	¥25.000	¥20.800
F-BASIC386 V2.1 L10	¥25.000	¥16.200
F-BASIC386コンパイラ V2.1 L10	¥45.000	¥29.500
F-BASIC/Winコンパイラ V1.1 L10	¥50.000	¥34.000
High C コンパイラ マルチメディアキット V1.7L12	¥40.000	¥27.900
High C コンパイラ マルチメディア開発キット V1.7L12	¥70.000	¥49.000
386/ASM TOOL KIT V2.2 L12	¥80.000	¥54.400
Microsoft Quick BASIC V4.5	¥20.000	¥15.800
Microsoft Visual Basic for Dos	¥40.000	¥29.800
Microsoft Visual Basic for Win	¥40.000	¥25.800
TOWNSシステムソフトウェアV2.1 L31	¥25.000	¥17.500
TOWNS Vnet V1.1 L21	¥18.000	¥11.800
TOWNS GRAPH V2.1	¥12.800	¥9.600
キュービック スケッチV1.1 L10	¥24.800	¥18.800
Towns Full color V1.1	¥59.800	¥39.800
Towns PaintⅡ V1.1 L10	¥48.000	¥32.800
Tender Light V1.1	¥4.800	¥3.800
Live Movie V2.1 L10	¥29.800	¥20.800
Live Morph V1.1 L10	¥14.800	¥10.300
Live Animation V2.1	¥49.800	¥37.300
Live Animation V2.1 高解像度対応	¥49.800	¥37.300
Z's staff PRO TOWNS	¥58.000	¥38.800
Z's TRIPHONY Digital Craft	¥39.800	¥27.800
KID PIX	¥10.800	¥8.100
KID PIX Jr	¥7.800	¥5.850
KID PIX for Windows マルチメディア対応版	¥15.800	¥11.800
Home STUDIO V1.2 L10	¥12.800	¥8.960
ビデオ工房V1.3 L10	¥24.000	¥16.800
奏-KANADE-V1.1 L10	¥34.800	¥26.100
Towns Sound V2.1 L10	¥28.000	¥18.200
MUSIC PRO TOWNS	¥19.800	¥13.500
MUSIC PRO TOWNS(MIDI)	¥39.800	¥26.800
EUPHONYⅡ/MTR V1.1 L20	¥49.800	¥32.400
EUPHONYⅡ/SCORE V1.1 L20	¥49.800	¥32.400
MUSIUM TOWNS	¥19.800	¥15.800
Museum of Museums	¥12.800	¥9.800
Touch the Music by CASIOPEA	¥6.800	¥5.100
Ed Bogas' Music Machine	¥9.800	¥7.350
ハイパー遊・名人Ⅱ	¥42.000	¥27.300
テラTOWNSⅡ	¥32.000	¥22.400
Microsoft WORKS V2.1	¥40.000	¥25.800
Micro soft works for win V3.0	¥29.800	¥19.800
Microsoft EXCEL for Windows V5.0	¥58.000	¥38.800
Microsoft Word for WindoWs V5.0	¥58.000	¥35.200
Microsoft office V1.5	¥78.000	¥49.800
Lotus 1·2·3 R2.4J	¥58.000	¥39.800
Lotus 1·2·3 R4J	¥58.000	¥36.800
Lotus officeキャンペーン版	¥40.000	¥34.000
Lotus SUPER officeキャンペーン版	¥50.000	¥42.500
桐 V5	¥98.000	¥56.000
ぺーじれいあう太2	¥14.800	¥11.100
ピーターと狼	¥19.800	¥12.800
ぴょこたんの虹の島	¥8.800	¥5.800
ぴょこたんのなぞなぞめいろ大ぼうけん	¥8.800	¥5.800
ハイパー東北紀行	¥23.000	¥11.500
ハイパー古都の旅	¥8.800	¥5.800
桃源郷	¥12.800	¥7.800
桃源郷Ⅱ	¥12.800	¥7.800
HYPER PLANET 四季Vol.1、2、3 各	¥9.700	¥6.700
PLANET HARMONY	¥12.800	¥8.900
PLANET HARMONY for Win	¥12.800	¥8.900
ハイパー家計簿/Win	¥9.800	¥6.900
NHK英語であそぼう3	¥7.800	¥5.800
極Ⅱ	¥12.800	¥8.900
AI将棋/Win	¥9.800	¥6.800
えむとーく	¥18.000	¥13.500
龍闘伝	¥5.200	¥3.900
エミット Vol.2	¥8.800	¥6.800
エミット VOL.1	¥8.800	¥6.600
エルフィッシュ	¥10.800	¥8.100
エルフィッシュライト	¥7.800	¥5.800
パワードール	¥11.800	¥8.200
シンジケート	¥12.800	¥10.200
プリンセスメーカー2	¥14.800	¥10.300
レッスルエンジェルス3	¥9.800	¥6.800
現代大戦略EX	¥12.800	¥8.900
A4 for Windows	¥16.800	¥11.800
レミングス2	¥9.800	¥7.350
天下御免	¥10.800	¥7.500
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥12.800	¥8.800

TOWNSオプションコーナー

	定価	アイ・ツー価格
FMT-TU101W(TVチューナー)	¥39.800	¥27.900
FMT-SP101W(スピーカー)	¥29.800	¥20.800
FMT-SP201W(ミニアンプスピーカーシステム)	¥13.800	¥9.980
FMT-SP301(アクティブサーボアンプスピーカーシステム)	¥18.000	¥13.300
FMT-MC101(TOWNSマイク·ホワイト)	¥5.000	¥3.980
FMT-MC201(TOWNSマイク·ブラック)	¥3.000	¥2.200
FMT-MO104(TOWNSマウス·ホワイト)	¥7.800	¥5.800
FMT-MO103(TOWNSマウス·グレー)	¥7.800	¥5.800
FMT-PD103(TOWNSパッド·ホワイト)	¥3.000	¥2.200
FMT-PD102(TOWNSパッド·グレー)	¥3.000	¥2.200
FMM-PAD401(ワイヤレスパッド)	¥7.800	¥6.200
FMT-361オーバードライブカード	¥89.800	¥61.800
FMT-3622A(MA·MF用オーバードライブカード)	¥110.000	¥74.800
FMT-3621A(ME専用オーバードライブカード)	¥80.000	¥54.800
FMT-3623(DX4カード)	¥178.000	¥119.800
FMT-412B(ビデオカードⅡ·NEW)	¥40.000	¥27.800
FMT-403A(MIDI音源カード)	¥72.800	¥51.800
FMT-418(ビデオカードⅢ)	¥59.800	¥42.800
FMT-418VD(FMTOWNSビデオ編集セット)	¥89.800	¥62.800
FMMD-311G·2400FⅡモデル	¥35.800	¥24.700
FMFX-311(TOWNS用データ&FAXモデム)	¥40.000	¥26.800
FMT-TB111W(TOWNSタブレット)	¥39.800	¥26.850
FMT-PN101(タブレット用電子ペン)	¥10.000	¥7.900
FMT-611(拡張ユニット)	¥39.800	¥27.800
FMT-121(SCSIカード)	¥30.000	¥21.000
FMT-417(ビデオ出力ユニット)	¥59.800	¥41.800
FMT-402(MIDIカード)	¥35.000	¥25.800
FMT-KB501(テンキーボード)	¥12.000	¥9.000
FMT-461(フルカラーカード)	¥128.000	¥89.800
FMT-451(JPEGカード)	¥128.000	¥89.800
FMT-462(フルカラービデオキャプチャーカード)	¥80.000	¥57.500
FMSC-6111G(カラーイメージスキャナ)	¥178.000	¥123.000
FMSC-201G(ハンディカラーイメージスキャナ)	¥89.800	¥64.400
FMT-723(CRTケーブル)	¥8.000	¥6.400
FMT-724(UX-UR用CRTケーブル)	¥4.000	¥3.200
FMT-726(CRT変換コネクターV)	¥3.800	¥2.880
FMT-HS101(TOWNSヘッドセット)	¥6.500	¥4.900
FMPR-221G(ケーブルサービス)	¥120.000	¥85.800
FMJP-211(ケーブルサービス)	¥398.000	¥289.800
FMPR-204B(ケーブルサービス)	¥60.000	¥39.800
JOYRITER FP-110FN(ケーブルサービス)	¥49.800	¥14.800
JOYRITER·FP-150FX(ケーブルサービス)	¥59.800	¥27.800
JOYRITER FP-160(シートフィーダ·ケーブル付)	¥69.800	¥37.800
FMPR-350GⅡ(ケーブルサービス)	¥98.000	¥66.800
PRINT-BOYⅡ(PB-02)	¥29.800	¥19.800
MIDIカード·MC-P12T	¥19.800	¥13.800
FMT-EM1M3(拡張RAMモジュール)1MB	¥12.000	¥8.900
FMT-EM2M5(拡張RAMモジュール)2MB	¥19.000	¥13.800
FMT-EM4M3(拡張RAMモジュール)4MB	¥30.000	¥21.800
FMT-EM8M3(拡張RAMモジュール)8MB	¥60.000	¥41.800
FMT-EM16M(拡張RAMモジュール)16MB	¥140.000	¥95.000
富士通OA·HM-Y04TA(4MBメモリ)	¥21.800	¥14.800
富士通OA·HM-Y08TA(8MBメモリ)	¥41.800	¥26.800
I/Oデータ機器 FJ-SIM32-2MY(2MB)	¥11.000	¥8.800
I/Oデータ機器 FJ-SIM32-4MY(4MB)	¥19.000	¥15.200
I/Oデータ機器 FJ-SIM32-8MY(8MB)	¥38.000	¥26.500
メルコ XMT-2000S(2MB)	¥9.800	¥7.800
メルコ XMT-4000S(4MB)	¥19.800	¥15.800
メルコ XMT-8000S(8MB)	¥39.800	¥29.800
富士通FMHD-1201G(外付120MB)	¥70.000	¥48.900
富士通FMT-HD1702	¥60.000	¥42.800
富士通FMT-HD3402	¥90.000	¥64.800
ニューテック NT-330im 内蔵	¥64.800	¥49.800
ニューテック NT-500im 内蔵	¥98.000	¥75.800
ニューテック NT-1.0im 内蔵	¥120.000	¥89.800
ニューテック NT-330TW 外付	¥74.800	¥56.800
ニューテック NT-500TW 外付	¥108.000	¥82.800
ニューテック NT-1.0TW 外付	¥128.000	¥97.800
ニューテック NT-1.6TW 外付	¥198.000	¥147.800
システムサコムSD-03R(外付ドライブ/3.5インチFDD)	¥55.000	¥37.800
システムサコムSD-05R(外付ドライブ/5インチFDD)	¥66.000	¥44.800
富士通·FMT-PD211W(3.5インチ光磁気ディスクドライブ)	¥210.000	¥143.800
CPIF-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥50.000	¥37.500
CPIT-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥40.000	¥29.800
CPBF-387DX(高速数値演算コプロセッサボード)	¥25.000	¥18.800
ODBT-486(オーバードライブ プロセッサボード)	¥19.800	¥14.800
ODBR-486(オーバードライブ プロセッサボード)	¥19.800	¥14.800
ODFN-486T(QDTボード用冷却ファン)	¥9.800	¥7.800
KBF-20(黒or白)(キーボード延長ケーブル)	¥4.800	¥3.980
モデム オムロン MD144XT10V	¥52.800	¥34.200
モデム オムロン MD96XL10V	¥46.800	¥32.300
モデム オムロン MD96FL10V	¥42.800	¥30.800
モデム オムロン MD96XT10V	¥46.800	¥30.800
モデム オムロン MD24FL10V	¥21.800	¥16.400
モデム オムロン MD24XL10V	¥26.800	¥19.900
モデム オムロン MD24XT10V	¥29.800	¥21.900
モデム アイワ PV-AF144V5(WNS)	¥64.800	¥37.800
モデム アイワ PV-PF144HN	¥44.800	¥31.200
モデム アイワ PV-AF24V5(WNS)	¥29.800	¥21.700
モデム アイワ PV-P24HN	¥22.000	¥14.100
モデム アイワ PV-PF24HNS	¥26.800	¥18.400
モデム マイクロコア MC14400FX	¥46.800	¥31.800
モデム マイクロコア MC24PA5-P	¥24.800	¥17.500
モデム マイクロコア MC24PA5	¥19.800	¥14.900

FM TOWNS用ゲーム&ビジネスソフト・いっぱいお取扱いしていますので広告誌面に掲載できません。お手数ですがTel·FAX·ハガキ等でお問い合わせ下さい。又、お問い合せ頂いた時にタマタマ売り切れていても、商品によってはご予約頂いておりますと、2日～7日でお届け致します。

●アイ・ツーのサポートは……

①**初期不良交換は最長6ヵ月ないし1年**…(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい！)新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後、開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます。)

②**買い取り永久保証付の安心を添えて！**…アイ・ツーでお買い求め頂きましたパソコンは何年たっても(たとえば説明書等が失くなっていても)必ず高く買い取ります。
さらに新製品等へのグレードUPの時はさらにご満足頂ける下取り価格にてご優待！

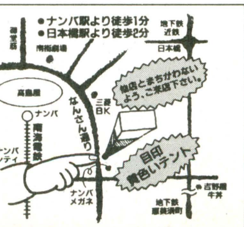
買い取り・下取り専用TEL 大阪06-647-1412・東京03-3258-3539・03-3258-1198

③**全国配達(通販システム)万全体制！**…忙しいあなたも、もう安心♥配達日(日・祝・祭もOK)指定可能。日中・夜間(PM6:00～8:00)。

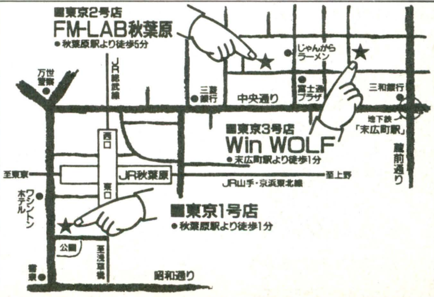
④**故障してしまった場合**…アイ・ツーでお買い求め頂いたパソコンは、通信販売であっても全て専任スタッフが最善の対応を致しますのでとても安心！修理ご依頼の場合はお気軽にTELを下さい。

⑤**アイ・ツーの中古は安心です**…買い取り時に万全のチェックを行っています。中古だからといっていいかげんに扱ったりいたしません。安心してお求め下さい。

大阪店



東京店



年に1度の決算です!
東京新店オープン・販売実績全国一・

IBM PS/V Master

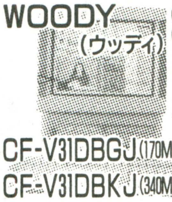


CPU:i486DX4-100MHz
i486DX2-66MHz
超高速グラフィックチップ標準搭載
ATバス/VESAスロット

- 2411-NOI(66MHz/FDDモデル)……定価¥273,000 ¥189,800
- 2411-NWC(66MHz/340MB/Win3.1)……定価¥398,000 ¥274,800
- 2411-ROI(100MHz/FDDモデル)……定価¥325,000 ¥225,800
- 2411-RWE(100MHz/720MB/Win3.1)……定価¥498,000 ¥338,000
- 2411-RME(100MHz/720MB/Win/マルチメディアkit)……定価¥553,000 ¥378,000

Panasonic WOODY

パソコン/TV/CDなんでもこなすマルチメディア
WOODY(ウッディ)



CPU: i486SX-33MHz/メモリ: 8MB CD-ROM倍速/TVチューナー/サウンドブラスター16 DOS6/Win3.1インストール済 14型CRT一体型/AVドームスピーカー 静止画がボタン1つで取込めるキャプチャー機能

- CF-V31DBGJ(170MBタイプ)定価¥358,000→ ~~¥288,000~~
- CF-V31DBKJ(340MBタイプ)定価¥398,000→ ~~¥319,000~~

富士通 New FM/V 特別限定モデル



FMV499D2SPモデル340
(i486DX4-100MHzにViper VLBを標準装備)
メモリ8MB/HDD340MB
定価¥526,000➡特別価格¥428,000
これだけの性能でナント!
さらにアイ・ツー特価 ¥3?8,000
15インチマルチスキャンディスプレイとセットで更に¥348,000

IBM New PS/V Vision

CPUがパワーUP/TVチューナー付でテレビも見れる。ビデオ/TVゲームもつなげる。



CPU:
486SLC2-66MHz
メモリ:8MB標準
倍速CD-ROM
TVチューナー
DOS6.3/Win3.1
インスト済

- 2408NTB(212MBタイプ) 定価¥378,000 特価¥268,000
- 2408NTC(340MBタイプ) 定価¥438,000 特価¥309,800

TVチューナーなしのお買得モデル (限定)

- 2408WMB(170MBタイプ) 定価¥365,000 特価¥219,800
- 2408WMC(340MBタイプ) 定価¥438,000 特価¥249,800

IBM New Think Pad 230Cs



遂に登場 B5サイズのカラーノート!
CPU:i486SX-33MHz/メモリ:4MB
7.8インチDSTNカラー液晶/DOS、Win3.1

- 2432-YB5(130MBタイプ)定価¥358,000· ¥268,000
- 2432-YB7(260MBタイプ)定価¥398,000· ¥296,800

オプション
4MBメモリー→¥36,800　8MBメモリー→¥64,800
バッテリーパック→¥12,000　ACアダプター→¥ 7,980

富士通 FM/V New デスクトップ

FMV590D2シリーズ(Pentium90MHz搭載)
- FMV590D2A (FDDモデル) 定価¥478,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥389,800
- FMV590D2G (528MBモデル) 定価¥588,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥469,800

FMV499D2シリーズ(i486DX4-100MHz搭載)
- FMV499D2A (FDDモデル) 定価¥318,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥278,000
- FMV499D2G (528MBモデル) 定価¥428,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥349,800

FMV466D2シリーズ(i486DX2-66MHz搭載)
- FMV466D2A (FDDモデル) 定価¥248,000 + 14インチマルチスキャンモニター = ¥219,800
- FMV466D2E (340MBタイプ) ¥338,000 + 14インチマルチスキャンモニター = ¥279,800

FMV433sD2シリーズ(i486SX-33MHz搭載)
- FMV433SD2A (FDDモデル) 定価¥148,000 + 14インチマルチスキャンモニター = ¥149,800
- FMV433SD2E (340MBモデル) 定価¥238,000 + 14インチマルチスキャンモニター = ¥214,800

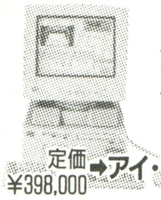
IBM PS/V Entry



高性能スタンダード
CPU:i486SX-33MHz

- 2406-WO1(4M/FDDモデル)……定価¥149,000➡¥109,800
- 2406-WVB(4M/170MB/DOS)……定価¥198,000➡¥144,800
- 2406-WWB(8MH/170MB/DOS/Win3.1)……定価¥252,000➡¥179,800
- 2406-WWC(8MB/340MB/DOS/Win3.1)……定価¥288,000➡¥209,800

2406-WMIマルチメディア・オールインワンパソコン



HDD:212MB
メモリ:8MB
倍速CD-ROMマルチセッション
サウンドブラスター16/スピーカー
15インチマルチスキャンディスプレイ
新登場

定価¥398,000➡アイ・ツー特価 ¥278,000

COMPAQ CONTURA AERO

B5サイズノートパソコン i486SX-25/33MHz



- AERO 4/25 Model 84WF……定価¥218,000→¥159,800
- AERO 4/25 Model 170WF……定価¥258,000→¥188,000
- AERO 4/33C Model 170WF……定価¥348,000→¥234,800
- AERO 4/33C Model 250WF……定価¥388,000→¥264,800

COMPAQ Prolinea MT/CDS

マルチメディアPC ミニタワーデスクトップ



(4MBメモリー/340MBHDD 倍速CD-ROM/サウンドブラスター16)

- MT4/33S-CDS(i486SX-33MHz)定価¥278,000→ ~~¥214,800~~
- MT4/66S-CDS(i486DX2-66MHz)定価¥378,000→ ~~¥288,000~~

富士通 FM/V New ハイエンドマシン

FMV590DE(Pentium搭載/Power 9100チップ搭載)
- FMV590DEA (FDDモデル) 定価¥598,000 + 17インチモニター = ¥498,000
- FMV590DEG (528MBモデル) 定価¥708,000 + 17インチモニター = ¥578,000

FMV566DE(Pentium66MHz/Power9100チップ搭載)
- FMV566DFA (FDDモデル) 定価¥548,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥438,000
- FMV566DEG (528MBモデル) 定価¥658,000 + 15インチマルチスキャンモニター = ¥508,000

IBM Think Padシリーズ



★555BJ(486SLC2-60MHz/カラー液晶/BJプリンター搭載)
- 2437-JII(FDDモデル)……定価¥398,000➡¥279,800
- 2437-JBB(170MB/DOS6)……定価¥498,000➡¥299,800
- 2437-JWC(340MB/Windowsモデル)……定価¥568,000➡¥399,800

★330CS(486SLC2-50MHz/カラー液晶/A4ジャストサイズ)
- 5523-JBW(170MB/Windowsタイプ)……定価¥498,000➡¥334,800

★755C(i486DX4-75MHz/TFTカラー最上位モデル)
- 9545-LJG(540MB/Windowsモデル)……定価¥978,000➡¥669,800
- 9545-LJM(540MB/OS2モデル)……定価¥970,000➡¥664,800

★限定特価商品/売り切れ御免/
- 550BJ-2437YVB(120MB/DOS5)……定価¥454,000➡¥184,800
- 555BJ-2437JBB(170MB/DOS6)……定価¥498,000➡¥299,800
- 220-2438SJ8W(80MB/6MB/Win)……定価¥328,000➡¥158,000
- 220-2432SJ8(80MB/DOS)……定価¥248,000➡¥104,800
- 550BJ-2437YMS(120MB/6MB/Win/マイクロソフトOFFICE)……定価¥568,000➡¥248,000

COMPAQ新製品PRESARIO 433

PRESARIO433
(14インチCRT一体型/8MB標準搭載、CPU:i486SX-33MHz/200MBHDD、FAXデータモデム内蔵)
DOS6.2/V　Windows3.1
さらに
- 一太郎Ver.5/Win
- Lotus ORGANIZER
- EasyFax-Lite
- GAME PACK for Win

をインストール済!!

定価¥233,000
アイ・ツー特価 ¥198,000

富士通 FM/V New ノートブック

★FM/V-433N/T2(10.4インチTFTカラー液晶/i486SX-33MHz)



- モデル340:FM/V43NT2E1……定価¥628,000 ¥アイ・ツー特価
- モデル170:FM/V43NT2C2……定価¥598,000 ¥アイ・ツー特価

★FM/V-433N/S1(9.4インチDSTNカラー液晶/i486SX-33MHz)



- モデル340:FM/V43NSIEI……定価¥428,000 ¥アイ・ツー特価
- モデル170:FM/V43NSICI……定価¥398,000 ¥アイ・ツー特価
- モデルFD:FM/V43NSIAI……定価¥298,000 ¥アイ・ツー特価

←お問い合わせ・お申し込みは、前頁をご参照下さい。

通常価格 底値です！

創業10周年記念 大感謝セール

アイ・ツーご購入システム

1. まずお電話にて、在庫を確認して下さい。
2. ご希望の商品がございましたら、お申し込み下さい。
3. お支払い方法は……。

- 全国代金着払い配達
  お申し込みは電話１本／商品お届け時のお支払いでOK／
  ※18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
  ※別途実費送料、手数料が必要です。
- お近くの銀行よりお振り込み、又は郵便局より現金書留払い。
  ご送金前に必ず在庫の確認と商品代金、送料、消費税の合計金額の確認をお願いします。お申し込み頂いたお店で、お名前、お届け先、お電話番号をご連絡下さい。ご送金先をご案内いたします。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。

■500円均一コーナー
- PC-98/ポピュラス・ロードス島 福神漬・マーキュリー・レジオナルパワー・ソードダンサー増刊号
- X68/ナイアス・テトリス・グラナダ・ダイナマイトデューク
- MSX/SUER大戦略・ラストハルマゲドン・ワンダラーズフロムイース・ロマンシア・三国志

■1,000円均一コーナー
- PC-98/ロイヤルブラッド・アプロス・デザートドラグーン・メガロマニア・アルシャーク・スザク・魂の門・狂った果実
- X68/ジェノサイド・ソルフィース・アクシス・ラ グーン・デスブレイド・天下統一・クオース・天神乱魔

■1,500円均一コーナー
- PC-98/パワーシンガー・ビースト三獣士・ブランディッシュ・ドラゴン創世記・ディーアーク・DOR3・マーキュリーⅡ・グラムキャッツ2・エッジ・ダイナソア
- X68/パロディウスだ・生中継68・スターウォーズ・ブランマーカー・闘神都市・Dr.STOP・ロードス島戦記
- FM-T/D.P.S Set3・D.P.S Set2・Dr STOP・闘神都市・ブランディッシュ・ロードモナーク・ダイナソア・レッサーメルン・ブライ完結編・スペースローグ

■2,000円均一コーナー
- PC-98/英雄伝説Ⅱ・シャングリラ2・スイートエンジェル・G・R・復活祭・レイガン・ビートバイス・ディーアーク外伝・スターコマンド・スタートレーダー・DOR3・ぷろすちゅでんとG・クラシックロード・エルステディア
- X68/ジェノサイド2・殺しのドレス・オーバーテイク・グラディウスⅡ・キャンペーン版大戦略Ⅱ・サイレントメビウス
- FM-T/ナイトメア・インフェステーション・アドバンテージテニス・アジャ・マイト&マジックⅢ・天神乱魔・サークⅡ

■2,980円均一コーナー
- PC-98/ぽっぷるメイル・パワーダービー・幻影都市・最速伝説レーサーX・誕生～デビュー～・信長の野望覇王伝・ナビチューン・ルナティックドーン
- X68/ランスⅢ・でたな!ツインビー・三国志Ⅲ・ラストバタリオン・スイートエモーション・ドラゴンナイトⅢ
- FM-T/トキオ・デスブレイド・タイトーチェイスHQ・ギャラクシーフォースⅡ

■3,980円均一コーナー
- PC-98/クラシックロード2・銀河英雄伝説Ⅲ・バイブルマスター・久遠の賢者・トキオ・ヌークⅡ・メタルアイ・タイニィステップ・DALK
- X68/餓狼伝説2・ドラゴンバスター
- FM-T/栄冠は君に3・アルシャーク・蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン・マッスルボマー・M&Mクラウズオブジーン・ウイングコマンダー・シャドーオブザビーストⅡ

中古ハード大処分市 在庫限り 全品完全動作保証付

※商品状態は各店にてお電話でご確認下さい。

◎本体

●NEC

PC-9821AP/U2	¥238,000
PC-9821AS/U7	¥198,000
PC-9801BA/U2	¥138,000
PC-9801BX2/U2	¥ 99,800
PC-9801UV11	¥ 19,800
PC-9801NLR120A	¥188,000
PC-9801NS/R	¥124,800
PC-9801NA/C	¥218,000

●EPSON

PC-486GF3	¥ 81,800
PC-486NASX2	¥189,800
PC-486NASC2	¥278,000
PC-486NAS2	¥119,800
PC-386NA	¥ 78,000

●富士通

FM-TOWNS Ⅱ HR20	¥78,000～
FM-TOWNS Ⅱ CX20	¥39,800～
FM-TOWNS 20F	¥29,800～
FM-TOWNS 2H	¥27,800～
FM-TOWNS Ⅱ UR20	¥89,800

●SHARP

CZ-603C	¥ 58,000
CZ-611C	¥ 45,800
CZ-612C	¥ 69,800
CZ-604C	¥ 74,800
CZ-500C	¥198,000

◎超目玉コーナー
- FM TOWNSCX20+14インチ純製モニター（新品）+キーボード（新品）セットでナント¥89,800
- CZ-612C+CZ-603D（モニタ）+CZ-8PC5（プリンタ）セットでナント¥98,000

◎モニター

●NEC

PC-KD863S	¥ 28,000
PC-TV354	¥ 39,800
PC-TV455	¥ 49,800
PC-KM152	¥ 48,800
PC-KM171	¥ 79,800

●SHARP

CZ-608D	¥ 38,000
CZ-603D	¥ 29,800

◎プリンター

●NEC

PC-PR101/TN103	¥ 24,800
HG-800	¥ 15,800
HG-4000	¥ 42,800
JJ-100	¥ 19,800
VP-1600PC	¥ 21,800
I/O735X	¥ 29,800

◎DOS/V

●IBM

Think Pad550BJ-YO1	¥118,000
Think Pad9545-2J6	¥288,000
Think Pad550BJYLS	¥279,800

●コンパック

Contura4/25CM209W	¥238,000

◎限定／各1台
東芝ダイナブック

EVS001WN（新同）	¥119,800
SX001	¥ 29,800

★他、ハードディスク、ボードetc…在庫限りの大特価処分／このチャンス8月末まで

アイ・ツー買取り＆下取りシステム ●迅速査定、送金手数料当社負担（但しお支払い時）

買い取り

① 宅急便、郵便小包で下記住所へお送り下さい。（所要日数2～3日）
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
大阪／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
東京／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
＊下取りご希望の方は、買い替え商品を明記して下さい。事前にだいだいの交換差額をお電話で確認して下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

② 荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1～2日）
＊即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
＊下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

③ ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）

④ ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
＊ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

下取り

③ 必要な書類をお送りします。書類を確認し、ご返送下さい。交換差額がある場合はお支払方法をご相談下さい。

④ お買い替えの商品をお送りいたします。

●高く売るには
1. 箱、説明書をそろえよう／
2. 付属品（おまけ、ポスター、ハガキ等）をそろえよう／
3. 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう／
4. 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう／
   売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実／安心です。
5. たくさんまとめて送っていただくと、送料分を上乗せして買い取りします。（800円～1500円）（例外商品はのぞく。）

●マイナスポイント例
箱の汚れ（シールのあと、ホコリ等）
説明書の汚れ（シミ、らくがき等） 箱の破損
説明書の破損（破れ、折り曲げ等）
＊ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
＊パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

高額買取り

PC-9801

魔法の天使クリィーミィマミ	¥4,800
銀河英雄伝説Ⅳ	¥4,800
シャドーキャスター	¥4,500
アローン・イン・ザ・ダーク2	¥4,800
満開電飾3	¥3,000
ストライク・コマンダー	¥4,500
科学忍者隊ガッチャマン	¥3,500
ディー・バイ・ディー	¥4,500

PC-9801AD

沙也香～義母～	¥2,500
あにまーじゃんX	¥2,800
誘惑の吐息	¥2,500
舞夢	¥2,800
恭子のいじわる	¥2,500
ワイルド・フォース	¥2,800

FM-TOWNS

現代大戦略EXスペシャル	¥5,000
ストライク・コマンダー	¥4,500
プリンセス・メーカー2	¥5,500
EMIT Vol.3	¥3,000
シャドー・キャスター	¥4,500
アローン・イン・ザ・ダーク2	¥4,800
ネクロノミコン	¥2,800

X68000

スーパーリアルマージャンP4	¥4,500
餓狼伝説スペシャル	¥4,000
バンパイア・ハイスクール	¥2,500
MR.DOI&MR.DOI VS UNICORNS	¥2,200
宇宙怪盗ファニイーBee	¥2,500

PC-9801

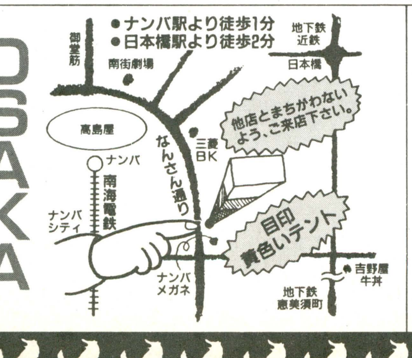
A・Ⅳ パーフェクトセット	¥4,000
AI囲碁Ⅳ	¥5,000
ASH～アッシュ～	¥2,500
GE・TEN2	¥3,000
SUPER野球道2	¥4,200
Winning Post	¥3,000
ああっ／女神さまっ	¥3,800
アマランス3	¥3,500
アレス王の物語	¥3,000
インクレディブルマシーン	¥2,800
ウィザードリクルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	¥4,500
ウルティマ アンダーワールド	¥4,000
ウルフィッシュ・ギャロップ	¥5,000
ヴェイル・オブ・ダークネス	¥4,500
エアーマネジメントⅡ	¥3,500
ガンダム A YEAR OF WAR	¥3,000
キングスバウンティー	¥3,000
グロス・ドイッチュラント	¥4,000
シムシティー2000	¥4,500
シムファーム	¥3,500
シンジゲート	¥4,500
スーパードッグワールド	¥3,500
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥4,500
ストロングホールド 皇帝の要塞	¥4,500
スレイヤーズ	¥4,500
ソードダンサー 凶刃の女神	¥4,500
タクティカル タンクコープス WWⅡ	¥4,000
ダービースタリオン	¥3,500
チェックシックス2	¥3,500
テトリス2+ボンプリス	¥2,800
ディアドラム	¥3,000
ノーザン・ヴァース	¥4,500
バイブルマスター2	¥4,500
パワードールズ	¥4,500
ファーストクイーンⅣ	¥3,500
ファーランドストーリー 天使の涙	¥3,500
ファルアデイア	¥3,500
フロンティア・ユニヴァース	¥3,800
マイホームドリーム	¥3,500
レヴァリィ～いざないの水晶～	¥3,500
臥龍伝 三国制覇の計	¥4,500
機動警察パトレイバー	¥3,500
極Ⅱ	¥4,500
銀河英雄伝説ⅢSP	¥3,500
銀河鉄道の旅	¥4,500
空軍大戦略	¥3,500
現代大戦略EX	¥4,000
財閥銀行 帝都野望編	¥3,500
三國志Ⅳ	¥3,000
私説 戦国伝	¥2,500
時空救助隊ペンダス 那由他のはてに	¥3,500
将棋聖天2	¥4,500
信長の野望 覇王伝withパワーアップキット	¥4,500
森田の将棋4	¥3,500
雀皇登竜門Ⅱ	¥4,000
超時空塞マクロス スカルリーダー	¥3,500
提督の決断Ⅱ	¥3,500
天下御免	¥3,500
無人島物語	¥4,800
零戦記	¥3,500

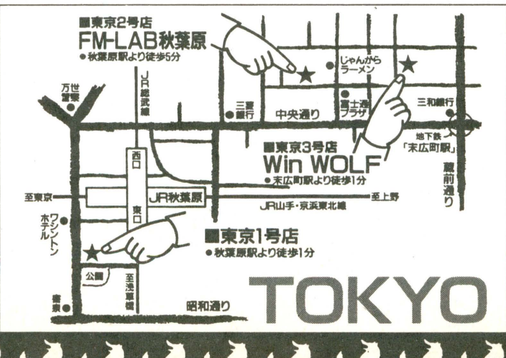
PC-9801AD

ヴァージンドリーム	¥3,500
えれめんたる王	¥2,800
ごくらくアリーナ	¥2,500
スーパーウルトラむっちんぷりぷりサイボーグマリンDX	¥2,500
スチームハーツ	¥2,500
ネクロノミコン	¥2,500
ハート・ビート・ガールズ	¥2,500
ハーフムーンにかわるまで	¥2,800
ブルーガネット	¥2,500
プライベート・スレイブ	¥2,500
プリンセスでんじゃあ	¥2,500
レッスルエンジェルス・スペシャル	¥2,800
亜美 風立ちぬ	¥3,200
宇宙怪盗ファニィー Bee	¥2,500
雀妃楼	¥2,200
卒業Ⅱ	¥4,000
魔導学院R	¥2,500
麻雀でPON!	¥2,000
夢現～Dreamy～ゆめうつつ	¥2,800
野々村病院の人々	¥2,500

FM-TOWNS

A列車で行こうⅣ	¥4,000
EMIT Vol.2	¥2,500
インクレディブル・マシーン	¥3,500
ヴェインドリーム2	¥3,000
エルフィッシュ	¥3,800
キングスバウンティー	¥3,500
スーパーリアル麻雀P4	¥4,500
ストロングホールド～皇帝の要塞～	¥4,500
ダービースタリオン	¥4,500
ハーフムーンにかわるまで	¥2,800
パワードール	¥4,800
レベル・アサルト	¥4,500
レミングス2	¥4,000
誕生～Debut～	¥4,500
天下御免	¥4,000





大阪近郊の方は……
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
お求めは……06-632-0012
買い取りは…06-647-1412
東京近郊の方は……
1号店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
お求めは……03-3254-1214
買い取りは…03-3258-3539
2号店（FM-TOWNS専門店）
〒101 東京都千代田区外神田3-11-8
お求めは……03-3254-1212
3号店 〒101 東京都千代田区外神田3-8-17
お求めは……03-3254-1215
買い取りは…03-3258-1198

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

GAME SOFT-WARE

GMC BEST SELECT 5

GAME SOFT 27~20% OFF

1 LUNATIC DAWN 2

待ってました第2弾！
これをやらずにRPGを
語るべからず

RPG

PC9801シリーズ
¥10,800 → ¥7,900

2 デッド フォース

実力派風雅システムの
FANTASY SLG。
キャラは神村幸子デザイン！

SLG

PC9801シリーズ
¥11,800 → ¥8,700

3 A列車で行こう・復刻版

元祖登場！
各マシンで大ヒット
SLGの面白さの本質ここにあり

SLG

PC9801シリーズ
¥8,800 → ¥6,400

4 ヴェイル・オブ・ダークネス ～呪われた予言～

ホラーアクティブAVG　最強の
吸血鬼を倒す伝説の男になれるかな？

AVG

PC9801シリーズ
¥12,800 → ¥9,300

5 WINNING POST パワーアップキット

エンディング+対戦モード+エディタ等々、
パワーアップ盛り沢山！

SLG

PC9801シリーズ
¥6,800 → ¥5,000

■PC9801

タイトル	定価	特価
A.4	¥12,800	¥9,300
A.4マップコンストラクション	¥6,800	¥5,000
DESIRE ～背徳の螺旋～	¥7,800	¥5,700
Diver's	¥8,800	¥6,400
EXTERLIEN	¥1,922	¥1,600
GETEN 2	¥12,800	¥9,300
H+	¥7,800	¥5,700
JINN ～永遠の勇士～	¥8,800	¥6,400
Jリーグ1994プロフェッショナルサッカー	¥9,800	¥7,800
LUNATIC DAWN	¥10,800	¥7,900
MARINES ～ガイロムの封印～	¥7,800	¥5,700
Mug-R	¥7,800	¥5,700
REIRA	¥7,800	¥5,700
Slip Stream "93 Rev Limt	¥9,800	¥7,200
STRONGHOLD ～皇帝の要塞～	¥12,800	¥9,300
THE ATLAS 2	¥10,800	¥7,900
Venus	¥7,800	¥5,700
VIPER—GTS	¥6,800	¥5,000
VIPER—V10	¥7,800	¥5,700
WINNING POST	¥12,800	¥9,300
WINNING POST withパワーアップキット	¥17,200	¥12,600
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥5,000
アッシュ	¥8,800	¥6,400
アラベスク	¥7,800	¥5,700
アロー・イン・ザ・ダーク	¥12,800	¥9,300
アンヴィヴァレンツ 二律背反	¥6,800	¥5,000
インクレディブルマシーン	¥8,800	¥6,400
ウルティマアンダーワールド	¥12,800	¥10,200
ウルフィッシュ・ギャロップ	¥12,800	¥9,300
ガンダムMSフィールド'93	¥9,800	¥7,200

タイトル	定価	特価
ギア・ワークス	¥9,800	¥7,200
ギャンブラー～Queen's Cup～	¥7,800	¥5,700
キューティーCOP	¥7,800	¥5,700
キングスバウンティー	¥9,800	¥7,200
クラシック・ロード2	¥9,800	¥7,900
クリスタルリナールー逢魔の迷宮	¥8,800	¥6,400
クリィミーマミ	¥10,800	¥7,900
クレムリントワイライト・グレチカ編	¥3,333	¥2,600
クロスチェンジャー	¥7,800	¥5,700
コンサート	¥6,800	¥5,000
サークルメイト	¥7,800	¥5,700
サマーデイ ～運命の啓示～	¥9,800	¥7,200
シムシティ2000（256色）	¥9,800	¥7,200
シャドウキャスター	¥12,800	¥10,300
シャングリラ 2	¥8,800	¥6,400
シュバルツシュルト4「クレイドル・エンド」	¥12,800	¥9,300
シンジケート	¥12,800	¥10,300
スチームハーツ	¥9,800	¥7,200
ストライクコマンダー	¥12,800	¥10,300
スーパーウルトラむっちんぷりぷりサイボーグマリリンDX	¥8,800	¥6,400
スーパー野球道 2	¥12,800	¥9,300
ダークサイドオブジーン	¥12,800	¥9,300
ダービースタリオン	¥12,800	¥9,300
ダンジョンマスター2	¥12,800	¥10,200
ツーショットダイアリー	¥8,800	¥6,400
デイズ・イン・デュエル	¥7,800	¥5,700
テトリス 2+ ボンブリス	¥8,500	¥6,200
ドラゴンナイト 4	¥8,800	¥6,400
ネクロノミコン	¥8,800	¥6,400
バイブルマスター 2	¥11,800	¥8,600
ハードスペシャルセレクション塊	¥5,800	¥4,200
ハーフムーンにかわるまで	¥8,800	¥6,400

タイトル	定価	特価
パワーダービー	¥9,800	¥7,200
パワードール	¥11,800	¥8,600
はんてぃんぐるーレット	¥8,800	¥6,400
ファーストクィーン 4	¥9,800	¥7,200
ファーランドストーリー～天使の涙～	¥9,800	¥7,200
ファルアディア	¥9,700	¥7,100
プライベートスレイブ	¥9,800	¥7,200
ブランディッシュ2	¥12,800	¥9,300
プリティ戦隊きゃるるーん	¥7,800	¥5,700
ブルー・ガーネット	¥7,800	¥5,700
ヘッドクォーターズ ～アメリカの悪夢～	¥9,800	¥7,200
ぷりんせすでんじゃあ	¥7,800	¥5,700
マイホーム ドリーム	¥12,800	¥10,200
マクロス・スカルリーダー	¥9,800	¥7,200
ミラージュ　2	¥8,800	¥6,400
もっこりまん RPG	¥7,800	¥5,700
ラヴィアンスリー	¥8,800	¥6,400
レッスルエンジェルススペシャル HD専用	¥8,800	¥6,400
レジオナルパワー 3	¥12,800	¥9,300
ワーズ・ワース	¥8,800	¥6,400
亜美・風立ちぬ	¥9,800	¥7,200
淫獣幻夢 2	¥7,800	¥5,700
宇宙怪盗ファニーBee	¥7,500	¥5,500
宇宙の騎士デッカマンブレード	¥9,800	¥7,200
英雄志願 ～GAL ATC HEROISM～	¥6,800	¥5,000
英雄伝説 3	¥12,800	¥9,300
悦楽の学園	¥7,800	¥5,700
欧州海戦史	¥9,800	¥7,200
柿木将棋	¥12,800	¥9,300
学園戦士セーラーファイター	¥7,800	¥5,700
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
戯画もーしょん	¥8,800	¥6,400

岐阜マイコンセンター

〒500 岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F
Phone & Facsimile 0582-51-6337
受付時間／10:30－18:30（月曜休業）

INFORMATION

GMCでは、お客様に商品発送料金を
お支払いいただいておりますが、その分
大変お求めやすいプライスとなっています。

★Soft-ware　1本まで 600円
2本以上 1,000円
★Hard-ware　1個口 1,200円

タイトル	定価	特価
恭子のいぢわる!!～ハチャメチャ大進撃～	¥7,800	¥5,700
銀河英雄伝説 3 SP Kit	¥6,000	¥4,400
銀河英雄伝説 4	¥12,800	¥9,300
銀河鉄道の旅	¥12,800	¥9,300
空軍大戦略 HD専用	¥10,800	¥7,900
姑娘の涙	¥9,400	¥6,900
項劉記	¥12,800	¥9,400
極 2	¥12,800	¥9,300
沙也香 ～義母～	¥7,800	¥5,700
三国志・究極版	¥34800	¥25,400
三国志 4	¥14,800	¥10,800
三国志 4 パワーアップキット	¥6,800	¥5,000
三国志 4 withパワーアップキット	¥19,200	¥14,100
時空救助隊ペンタース	¥9,800	¥7,200
時空捜査官ハヤテ	¥7,800	¥5,700
雀妃桜	¥7,800	¥5,700
雀豪 4	¥9,800	¥7,800
雀ジャカ雀（成人向）	¥7,800	¥5,700
真倭伝 ～覇刀の章～	¥7,800	¥5,700
零戦記	¥12,800	¥9,300
続・妖獣戦記 AD2048	¥8,800	¥6,400
卒業 2	¥12,800	¥9,300
大航海時代2	¥9,800	¥7,200
提督の決断 2	¥14,800	¥10,800
提督の決断 2（HD専用）with パワーアップキット	¥19,200	¥14,100
天下御免	¥10,800	¥7,900
電撃ナース 2～モアセクシー～	¥8,800	¥6,400
同級生	¥8,800	¥6,400
突撃みっくす	¥7,800	¥5,700
野々村病院の人々	¥7,800	¥5,700
信長の野望・覇王伝	¥12,800	¥9,300
信長の野望・覇王伝パワーアップキット	¥6,800	¥5,000
緋王伝 2	¥12,800	¥9,300
緋王伝 2 ダッシュ HD	¥9,800	¥7,200
秘密指令1919	¥7,800	¥5,700
魔導学院R	¥8,200	¥6,000
魔竜学園	¥7,800	¥5,700
満開電飾 3	¥9,800	¥7,800
夢現～Dreamy～ ゆめうつつ	¥8,800	¥6,400
無人島物語	¥12,800	¥9,300
妖獣戦記カスタム	¥1,922	¥1,600
乱世（HD専用）	¥8,800	¥6,400

■PC9821専用

タイトル	定価	特価
AYA	¥12,800	¥9,300
F-117Aナイトホーク	¥12,800	¥9,300
JEDAI	¥14,800	¥10,800
アローンインザダーク	¥12,800	¥9,300
キングスバンティー	¥9,800	¥7,200
シャムハト	¥12,800	¥9,400
ドラゴンハーフ	¥9,800	¥7,200
ポリスノーツ	¥12,800	¥9,300
メモリーズ	¥12,800	¥9,300
ロードス島戦記 CD	¥12,600	¥9,200
ロードス島戦記 2	¥9,800	¥7,800
禁断の血族	¥8,800	¥6,400
誕生 ～Debut～	¥12,800	¥9,300
稚恵美・奈緒美	¥8,800	¥6,500

■Windows

タイトル	定価	特価
A.4. for Windows	¥14,800	¥10,800
Alex World	¥15,800	¥12,700
Biker Babes	¥3,900	¥3,100
COVER GIRL Vol.3	¥3,900	¥3,100
F CUP BODY	¥7,800	¥5,700
GAME PACK for Windows	¥4,800	¥3,500
GAME PACK for Windows 2	¥4,800	¥3,500
GARO COLLECTION 1	¥3,900	¥3,100
Hyper AV3	¥12,800	¥9,300
KUKI DIGITAL EROTICA Vol.1,2	¥9,800	¥7,200
KUKI DIGITAL EROTICA Vol.3.4	¥9,800	¥7,200
KUKI DIGITAL EROTICA アリス	¥9,800	¥7,200
KUKI ZAPPINK	¥9,800	¥7,200
L—ZONE（CD-ROM）	¥7,800	¥6,200
NIKUYA	¥9,800	¥7,200
Orgasm	¥7,800	¥5,700
RUBY FRUITS	¥9,515	¥7,000
PLEASURE	¥3,900	¥2,800
PRIVATE MOVIE XXX	¥7,800	¥5,700
TAMAYA	¥9,800	¥7,200
ザ・ウォール for Windows	¥6,800	¥5,000
シムシティオリジナル	¥9,800	¥7,200
ジャーニーマンプロジェクト	¥9,800	¥7,800
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥5,800	¥4,200
ダーウインズジレンマ	¥4,800	¥3,500
バトルチェス（CD-ROM）	¥8,500	¥6,800
プリンプリン大行進	¥7,800	¥5,700
ヘル キャブ	¥12,800	¥10,300
みかん星人 スクリーンセーバー	¥2,100	¥1,500
ラビリンス	¥8,545	¥6,300
ランジェリーパラダイス	¥7,800	¥5,700
緊縛美	¥11,456	¥8,400
小松みゆき For Janis	¥5,400	¥4,300
雀道	¥8,800	¥6,400
女体改造計画	¥7,800	¥5,700
美少女学院A組	¥3,900	¥3,100
麻雀悟空 for Windows	¥7,800	¥5,700

■X68000

タイトル	定価	特価
JINN ～永遠の勇士～	¥8,800	¥6,400
VIPER V8 twin turbo	¥6,800	¥5,000
アンヴィヴァレンツ ―二律背反―	¥6,800	¥5,000
ジオグラフシール	¥9,800	¥7,200
シャングリラ2	¥8,800	¥6,400
スターフォース	¥4,900	¥3,600
ドラゴンナイト 4	¥8,800	¥6,400
ドラゴンバスター	¥5,300	¥3,900
ミスター Do！	¥5,900	¥4,300
リブルラブル	¥7,900	¥5,800
悪魔城ドラキュラ	¥9,800	¥7,200
宇宙怪盗ファニーBee	¥7,500	¥5,500
餓狼伝説スペシャル	¥9,800	¥7,800
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
雀神クエスト	¥7,800	¥5,700
大魔界村	¥9,800	¥7,200
妖獣戦記	¥8,800	¥6,400

■TOWNS

タイトル	定価	特価
AYA	¥12,800	¥9,300
EMIIT Vol.2 命がけの旅	¥8,800	¥6,400
F-15ストライクイーグル2	¥12,800	¥9,300
LUNATIC DAWN 2	¥10,800	¥7,900
MAD STOLKER	¥9,800	¥7,200
PON KAN	¥6,800	¥5,000
REIRA	¥7,800	¥5,700
Xak 3	¥11,800	¥8,600
VASTNESS	¥8,800	¥6,400
VIEW POINT	¥9,800	¥7,800
WINNING POST	¥12,800	¥9,300
あすか120% BURNING Fest	¥9,800	¥7,200
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥5,000
アラベスク	¥7,800	¥5,700
アルシャーク（MARTY対応）	¥9,800	¥7,200
アローンインザダーク	¥12,800	¥9,300
アンヴィヴァレンツ	¥6,800	¥5,000
インヴィテーション	¥12,800	¥9,300
ヴェイル・オブ・ダークネス	¥12,800	¥9,300
ウルティマ アンダーワールド	¥12,800	¥10,200
うわきな　あ・な・た	¥8,800	¥6,400
エルフィッシュ	¥10,800	¥7,900
キングスバウンティー	¥9,800	¥7,200
サザンアイズ	¥14,800	¥10,800
シャングリラ 2	¥8,800	¥6,400
シンジケート	¥12,800	¥10,300
スカベンチャー 4	¥9,800	¥7,200
ストライクコマンダー	¥12,800	¥10,300
スーパーリアル麻雀 P4	¥12,800	¥9,300
ソフトウェアコンテストVol.3	¥3,000	¥2,200
ソフトウェアコンテストVol.4	¥3,000	¥2,200
ダークサイド オブ ジーン	¥12,800	¥9,300
ダービースタリオン	¥12,800	¥9,600
ドラゴンナイト 4	¥8,800	¥6,400
ドラゴンハーフ	¥9,800	¥7,200
ネクロノミコン	¥8,800	¥6,400
パワードール	¥11,800	¥8,700
ぷよぷよ	¥7,800	¥5,700
フリーウェアコレクション 8	¥2,500	¥1,900
プリンスオブペルシャ 2	¥9,800	¥7,200
ポッキー1.2 & ポニオン	¥8,800	¥6,400
マッスルボマー	¥9,800	¥7,200
マッドストーカー	¥9,800	¥7,200
メモリーズ	¥12,800	¥9,300
ゆみみみっくす	¥8,800	¥6,400
ランス 4	¥7,500	¥5,500
レッスルエンジェルス 3	¥9,800	¥7,200
レミングス 2	¥7,800	¥5,700
ワーズ・ワース	¥8,800	¥6,400
淫獣学園 La ☆ Blue Girl	¥4,900	¥3,600
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
禁断の血族	¥8,800	¥6,400
現代大戦略EXスペシャル	¥12,800	¥9,300
極 2	¥12,800	¥9,300
斬 3 タウンズスペシャル	¥12,800	¥9,300
三国志 4	¥16,800	¥12,300
雀ジャカ雀	¥7,800	¥5,700
卒業 ―グラデュエーション―	¥11,800	¥8,600
提督の決断 2	¥16,800	¥12,300
天下御免	¥10,800	¥7,900
同級生	¥8,800	¥6,400
信長の野望・覇王伝	¥14,800	¥10,800
稚恵美・奈緒美	¥8,800	¥6,400
龍闘伝（マーティドラゴン）	¥5,200	¥3,800

リストに掲載されていない商品の販売もしています。

NICE ! HARD-WARE

GMC オススメ周辺機器 PART 1

JOY CONT (スピタル製)



NECシリーズ、EPSON PCシリーズ専用ジョイパッド

PJ-01

¥6,800 → **¥4,300**

4倍速CPU パワーアップキット

I/Oデータ PK-X486 S50

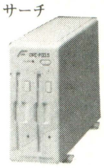
PC9801 VX/RX/DX/UX/EX

※コプロ搭載しています

¥35,000 → **¥29,800**

3.5インチFDD (外付)

コンピュータ・リサーチ



・CRC-FD3.5SS

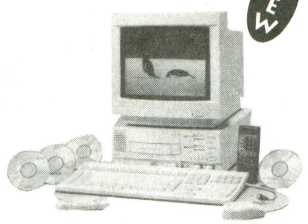
¥18,500 → **¥13,800**

・CRC-FD3.5WS

¥31,800 → **¥21,800**

FM-TOWNS 2 Fresh TV

NEW



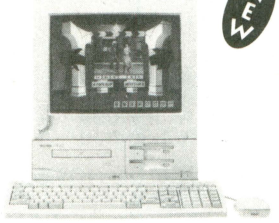
CPU：i486SX (33MHz)
メモリ：6MB (MAX36MB)
HD：170MB
TOWNS-OS MS-Windows
OASYS/Winインストール済み

定価¥388,000

GMC特価 **¥290,000**

PC9821 Ce2 モデル S2D

NEW



・ハイパワー486CPU
・倍速CD-ROM
・170MBの大容量にWindows/DOSをインストール済み

定価¥363,000

GMC特価 **¥275,000**

2.4倍速CD-ROMドライブユニット

メルコ



PC-9801,PC9821,EPSON PC互換機

※SCSIインターフェイス別売
¥19,800 → ¥16,000

CDS - E

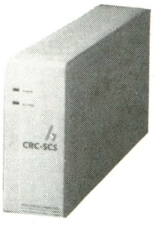
定価¥29,800 GMC特価 **¥24,500**

PC98用 特選ハードディスク

コンピュータ・リサーチ

外付

・CRC-SCS340H



定価¥148,000 **¥55,000**

注文する前によくお読みください

■お申し込み・お支払い方法
1. 現金書留（郵便為替も可）
注文書と現金を必ず釣銭のないように同封してください。
2. 銀行振込
岐阜銀行　本荘支店　普通
No.222815　岐阜マイコンセンター
振込手数料はお客様負担となります。
3. 代金引換販売
文書もしくは電話にてご注文下さい。
商品到着時に代金と引換に商品を受け取りいただきます。別途手数料600円かかります。

■注文書記入事項
住所・氏名・年令・電話番号（必ず必要）・郵便番号・商品名・使用機種・媒体（5"、3.5"、CD-ROM）

●新作ソフト予約分は特急便にて発送します。
●リストに不掲載の商品も販売しております。お問い合わせください。
●成人向きソフトは18歳未満の方のご購入はできません。
●メーカーの品切れ、発売日の変更など商品の発送が遅れる場合がございます。
●商品の返品・キャンセルはできませんのでご注意下さい。

GMC オススメ周辺機器 PART 2

アミューズメントサウンドボード

エスアイエスプランニング



ASB-01

¥24,800 → **¥15,000**

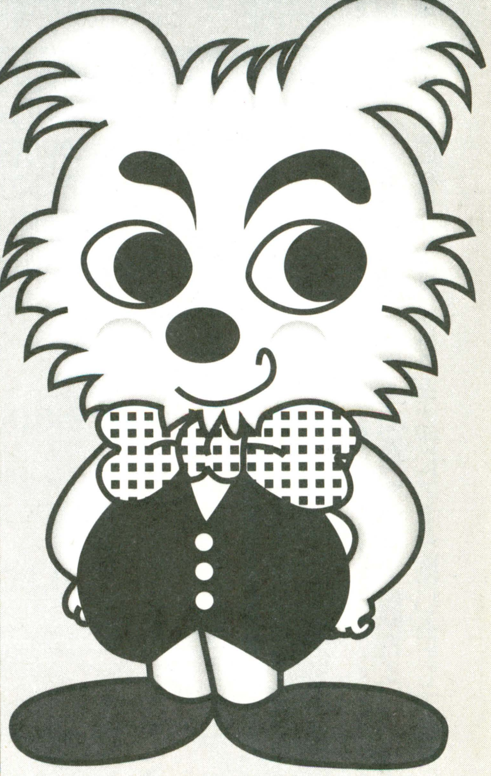
NEOSハンディースキャナ



NEC PC98シリーズ
フルカラー
フォトレタッチソフト付き（Windows）

NS-80CL-01

¥69,800 → **¥52,000**



スキャンコンバータ 98用



パソコン出力をTVに出力
ビデオに録画

電波新聞社

XPC-1V

¥48,000 → **¥34,600**

MS-50AUTO

マウス変換アダプタ付き



NEOS

¥9,800 → **¥5,900**

プリンタ自動切替機

※セントロニクス用プリンタネットワーク対応



メルコ ASL-21

¥9,800 → **¥7,980**

システムソフトウェア

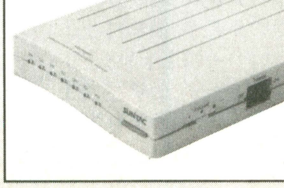
NEC	MS-DOS Ver.3.3D	¥6,860
NEC	MS-DOS Ver.5.0A	¥6,860
NEC	MS-Windows Ver.3.1	¥15,000
Microsoft	MS-Windows Ver.3.1	¥13,800
FUJITSU	MS-Windows Ver.3.1	¥13,800
FUJITSU	MS-DOS Ver.3.3D	¥6,860
FUJITSU	MS-DOS Ver.5.0A	¥6,860

14,400dps FAXモデム

サン電子

SUNTAC MS144AVF

・VOICE機能
・FAX情報サービス機能
・ソフトウェア3本付属



定価¥36,800

GMC特価 **¥29,800**

※リストに掲載されていない商品も販売しておりますので、お気軽にお問い合わせください。
※広告掲載価格は9月8日まで有効です

業者が、全国通販!!

5周年記念モデル 第2弾（チューナー カード内蔵）発表

大好評！サマーグレードアップキャンペーン実施中！

FUJITSU 取扱店

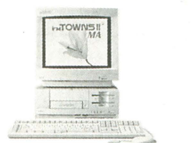
TOWNS II MF20＋MAG LX1464S



大特価¥215,000

■MF170W＋MAG LX1464S
大特価 ¥257,000

TOWNS II MA20＋MAG LX1464S



大特価¥260,000

■MA170W＋DP8311
大特価TEL下さい。

■MA340W＋MAG LX1464S
大特価¥330,000

TOWNS II MX20＋MAG MX17S



大特価¥380,000

■MX170W＋DP8711
大特価TEL下さい。

■MX340W＋MAG MX17S
大特価¥452,000

5周年記念セット



■Fresh＋TVチューナ
定価￥388,000
大特価TEL下さい。

■Fresh
定価￥368,000
大特価TEL下さい。

FMV登場！（限定）

（intel DX4、100MHz VIPER VLBアクセラレータ）

⊙FMV-499D2SP
特別価格¥428,000

＋

①MAG LX1464S
（14"、0.26mm）
定価￥88,000
セット ¥352,000

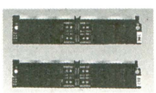
②MAG MX17S
（17"、0.26mm）
定価￥168,000
セット ¥400,000

FMTOWNS 限定 MARTY2



定価￥66,000
大特価¥4?,800

■拡張RAMボード



（4M）
- HM-Y04TA（純正）……特価￥14,800
- XMT-4000S（メルコ）……特価￥15,000
- FJ-SIM32-4MT（I/Oデータ）特価￥16,500

（8M）
- HM-Y08TA（純正）……特価￥29,500
- XMT-8000S（メルコ）……特価￥30,000
- FJ-SIM32-8MT（I/Oデータ）特価￥31,500

HDD大奉仕



（富士通）HD-K340（外付）
定価￥84,800
大特価¥5?,800



（日本アルトス）Areas-500NZ（外付）
定価￥198,000
大特価¥7?,800

TOWNSページプリンタ（限定）



（沖電気）（TOWNS、FMV対応）
MLP-400（A4対応）
定価￥108,000
大特価¥70,000

OASYS 新製品登場

（ワープロ）

■OA30AP101
定価￥238,000
大特価¥172,000

■OA30LX701
定価￥208,000
大特価¥146,000

■Pocket3
定価￥99,800
大特価¥69,800

TOWNSII グレードアップ差額表

交換品＼新品	ME20	MF20	MF170W	Fresh	MA20	MA170W	MA340W	MX20	MX170W	MX340W
HR200	40,000	70,000	110,000	170,000	120,000	170,000	192,000	192,000	242,000	263,000
HR100	68,000	90,000	132,000	190,000	140,000	190,000	212,000	212,000	262,000	283,000
HR20	88,000	110,000	152,000	210,000	160,000	210,000	232,000	232,000	282,000	303,000
HG20	98,000	120,000	162,000	220,000	170,000	220,000	242,000	242,000	292,000	313,000
UR20	113,000	135,000	177,000	235,000	185,000	235,000	257,000	257,000	307,000	328,000
UG20	118,000	140,000	182,000	240,000	190,000	240,000	262,000	262,000	312,000	333,000
CX20	123,000	145,000	187,000	245,000	195,000	245,000	267,000	267,000	317,000	338,000
UX20	128,000	150,000	192,000	250,000	200,000	250,000	272,000	272,000	322,000	343,000
20F	138,000	160,000	202,000	260,000	210,000	260,000	282,000	282,000	312,000	353,000

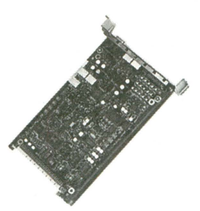
今月の特選品（限定）

中古セット（限定3セット）

①モデル2F＋DP531＋KB107
特価¥48,000

②モデル20F＋DP531＋KB107
特価¥58,000

③モデルUX20＋KB107
特価¥65,000

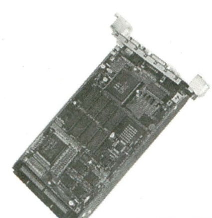


FMT-412B

（ビデオカードII）定価￥40,000
大特価¥28,000

FMT-418

（ビデオカードIII）定価￥59,800
大特価¥43,000



FMT-3631

（Windowsアクセラレータボード）
定価￥98,000
大特価¥70,000

FMT-3623

（MX/MA専用iDX4 CPUカード）
定価￥178,000▶大特価¥128,000

高価中古買取、下取りOKです。

通信販売お申込みのご案内

【現金一括でお申し込みの方】
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送り下さい。

【銀行振込でお申し込みの方】
●銀行振込ご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。電信扱いでお振込ください。

※本広告の商品には消費税は含まれていません。

【クレジットでお申し込みの方】
●電話でお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。○現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。○1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上。

※掲載の価格は 7月中旬現在のものです。

【振込先】あさひ銀行 指扇（さしおうぎ）支店
普通預金 0800673（有）サイデン

サイデン

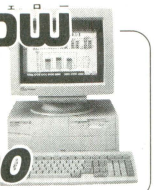
☎048（625）1680
■営業時間10:00～20:00（木曜日定休）
〒331 埼玉県大宮市プラザ2-13 FAX.048（624）9786

全国通販

パソコンならなんでも揃う！ご予算に応じたセットをお組み致します。（消費税3%が加算されます）
代引きも承ります。（別途手数料がかかります）

なるほど納得！頼んで安心!!

98FELLOW（フェロー）



CPU i486™
DOS環境における表示も、一層すばやく。

PC-9801BX2/U2
特価￥116,800

Aセット NEW MATE 486DX2-66MHz

PC-9821Xs/U7W ……………… ￥348,000
17"マイコンディスプレイ ……………… ￥128,000
合計￥476,000→トピア特価**￥329,800**
月々**￥6,300**×36回 ㊍28,000×6回

Bセット NEW MATE DX4-100MHz CD-ROM内蔵

PC-9821Xp/C8W ……………… ￥488,000
17"マイコンディスプレイ ……………… ￥128,000
合計￥616,000→トピア特価**￥432,000**

Cセット NEW MATE Pentium 90MHz

PC-9821Xn/U8W ……………… ￥570,000
17"トリニトロンディスプレイ ……………… ￥158,000
合計￥728,000→トピア特価**￥504,000**
月々**￥7,600**×60回 ㊍20,000×10回

Dセット NEW MATE Pentium 90MHz&PCIバス

PC-9821Xa/U8W ……………… ￥640,000
17"トリニトロンディスプレイ ……………… ￥158,000
合計￥798,000→トピア特価**￥558,000**
月々**￥8,000**×60回 ㊍25,000×10回

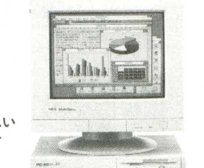
Eセット NEW MATE Pentium 90MHz PCIミニタワー

PC-9821Xt/C10W ……… ￥1,000,000
PC-KM172 ……………… ￥198,000
合計￥1,198,000→トピア特価**￥812,000**
月々**￥10,900**×60回 ㊍41,000×10回



98MATE

Windowsモデル



仕事で満足
プライベートもうれしい
98です

PC-9821Xe/U7W
トピア特価￥175,000

マルチメディアパソコン 98MULTi



PC-9821Ce2 model T2
トピア特価￥258,000
PC-9821Ce2 model T2D
トピア特価￥269,800

PC-9821Cs2 model S2
定価￥428,000
トピア特価￥295,000
PC-9821Cs2 model S3
定価￥468,000
トピア特価￥318,000

早いもの勝ち！超お買得セット

PC-9821As2/U8W … 44%OFF … ￥458,000
15"マイコンディスプレイ ……………… ￥110,000
合計￥568,000→トピア特価**￥320,000**
月々**￥6,400**×36回 ㊍25,000×6回

NEC 98

PC-9801NS/A

特価￥159,800

Fセット 38%OFF

PC-9801NS/A ……………… ￥248,000
内蔵120MB HDD ……………… ￥43,800
合計￥291,800→トピア特価**￥182,000**
月々**￥5,300**×24回 ㊍20,000×4回

PC-9821 Nd

Gセット NEW

PC-9821Nd ……………… ￥348,000
内蔵240MB HDD ……………… ￥58,800
合計￥406,800→トピア特価**￥282,000**
月々**￥6,000**×36回 ㊍20,000×6回

PC-9821 Ne2

Hセット NEW

PC-9821Ne2 … 38%OFF … ￥458,000
内蔵340MB HDD ……………… ￥128,000
合計￥476,000→トピア特価**￥376,000**
月々**￥5,600**×36回 ㊍25,000×6回

EPSON

NEW

UpGrade DESKTOP（アップグレード・デスク）

Aセット 35%OFF

PC486FE2 ……………… ￥128,000
14"カラーCRT ……………… ￥76,800
合計￥204,800→トピア特価**￥132,000**
月々**￥3,800**×24回 ㊍￥15,000×4回

Bセット

PC486FR2 ……………… ￥148,000
14"カラーCRT ……………… ￥76,800
内蔵240MB HDD ……………… ￥59,800
合計￥284,600→トピア特価**￥182,000**
月々**￥5,300**×24回 ㊍20,000×4回

UpGrade MULTI（アップグレード・マルチ）

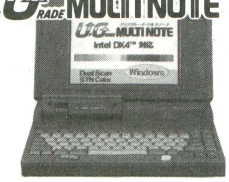


17"ディスプレイ付
486MU21WM2
特価￥299,800

Cセット

PC486HX3 ……………… ￥293,000
17"マイコンディスプレイ ……………… ￥128,000
SIMモジュール 8MB ……………… ￥43,000
合計￥464,000→トピア特価**￥325,000**
月々**￥6,600**×36回 ㊍￥25,000×6回

UpGrade MULTINOTE（アップグレード・マルチノート）



Dセット

486NAU2 ……………… ￥238,000
内蔵240MB HDD ……………… ￥59,800
合計￥297,800→トピア特価**￥215,000**
月々**￥5,700**×24回 ㊍27,000×4回

Eセット

486NAUX2 ……………… ￥298,000
内蔵240MB HDD ……………… ￥59,800
増設RAM 4MB ……………… ￥27,000
合計￥384,800→トピア特価**￥288,000**
月々**￥6,200**×36回 ㊍20,000×6回

Fセット

486NAUC2 ……………… ￥458,000
内蔵340MB HDD ……………… ￥73,000
増設RAM 8MB ……………… ￥54,800
合計￥585,800→トピア特価**￥445,000**
月々**￥7,400**×48回 ㊍25,000×8回

IBM

PS/V Vision

テレ・パソ・コンボ

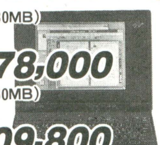
2408-NTB（HD 212MB）
定価￥378,000
特価￥275,000
2408-NTC（HD 340MB）
定価￥438,000
特価￥315,000

PS/V Entry

マルチメディア・モデル

2406-WM1〈CD-ROM内蔵〉
（486SX-33MHz、RAM 8MB、HD212MB）
定価￥398,000
特価￥295,000

ThinkPad 230Cs



2432-YB5（HD 130MB）
定価￥358,000
特価￥278,000
2432-YB7（HD 260MB）
定価￥398,000
特価￥309,800

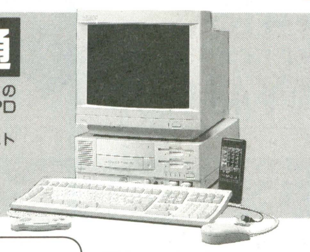
サマーセール実施中



本体

		標準価格	現金特価
NEC	PC-9801BX2/M2	￥192,000	￥133,000
	PC-9821Xs/C8W	￥398,000	~~￥292,000~~
	PC-9821Xp/U8W	￥448,000	~~￥328,000~~
	PC-9821Xn/C9W	￥660,000	~~￥485,000~~
	PC-9821Xa/C9W	￥730,000	~~￥535,000~~
	PC-9821Xa/C10W	￥880,000	~~￥644,000~~
	PC-9821Ce2/S2	￥348,000	￥234,800
	PC-9821Ce2/S2D	￥363,000	￥245,000
	PC-9801NX/C	￥438,000	￥228,000
	PC-9821Ne	￥588,000	￥298,000
	PC-9821Ne2/340W	￥578,000	~~￥422,000~~
	PC-9821Nd/340W	￥468,000	~~￥345,000~~
EPSON	PC486FE1GW	￥198,000	~~￥153,000~~
	PC486FR1GW	￥218,000	~~￥165,000~~
	PC486FS2	￥198,000	~~￥149,800~~
	PC486FS1HW	￥268,000	~~￥202,000~~
	PC486MR2	￥178,000	~~￥135,000~~
	PC486MR2GW	￥248,000	~~￥188,000~~
	PC486MS2	￥258,000	~~￥198,000~~
	PC486MS2IW	￥338,000	~~￥258,000~~
	PC486MU2GW	￥278,000	~~￥218,000~~
	PC486MU2GWM	￥338,000	~~￥263,000~~
	486NAUX2HW	￥368,000	￥283,000
	486NAUY2HW	￥458,000	￥356,000

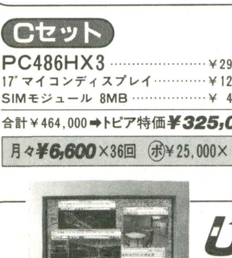
富士通



● 486SX(33MHz)の中解像度マシン/HPD 170MB
● ソフトプレインストールモデル
● チューナーカードを内蔵したオールインワンタイプ

FM TOWNSII
Fresh・TV
定価￥388,000
特価￥278,000

UpGrade DESKTOP P2（アップグレード・デスク）



一気に100MHz領域へ。
Intel DX4™搭載。ローカルバスPCI対応、Pentium™へのアップグレード保証。
PC-486HA 定価￥368,000
特価￥275,800

FM TOWNS マーティー MARTY



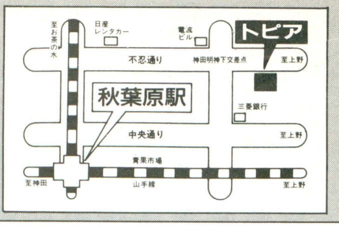
大特価
￥48,000

TVにつなぐ
情報ブレーン

セットの組み合わせ自由 ― サポート体制万全

C&Cネットワーク トピア AKIHABARA JAPAN

●お申し込み・お問い合わせは…
☎03-3253-2921(代)
●お申し込みは…☎03-3253-2584
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3 森産ビル3F
★受付時間＝AM10:00〜PM7:00 年中無休★FAX.03-3253-2923
★〈振込先〉三菱銀行 秋葉原支店 普通口座No.4757563 トピア



掲載の価格は、7月20日現在のものです。
販売価格が変動する商品もありますので、お問い合わせ下さい。

NOTE

PC-9821 Ns

DX2-50MHz
NEW



Ns/340W 定価￥730,000
トピア特価￥538,000
Ns/540W 定価￥780,000
トピア特価￥578,000
Ns/810W 定価￥830,000
トピア特価￥618,000

PC-9821 Np

D×4-75MHz
TFTフルカラー液晶



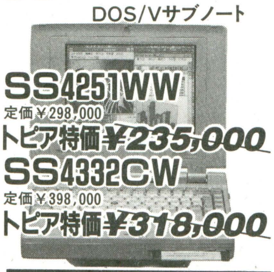
Np/340W 定価￥840,000
トピア特価￥605,000
Np/810W 定価￥940,000 NEW
トピア特価￥695,000

1セット
PC-9821Np/540W ……￥890,000
ドッキングステーションCD ………￥158,000
合計￥1,048,000→トピア特価￥758,000
月々￥10,200×60回 ㋭ 38,000×10回

東芝 DynaBook

EZ Vision
定価￥278,000
トピア特価￥204,800
月々￥5,600×24回 ㋭ 25,000×4回

SS 433/425
DOS/Vサブノート



SS4251WW
定価￥298,000
トピア特価￥235,000
SS4332CW
定価￥398,000
トピア特価￥318,000

COMPAQ

CONTURA AERO 4/25
モデル170WF
定価￥258,000→特価￥179,800
CONTURA AERO 4/33C
モデル170WF
定価￥348,000→特価￥235,000
モデル250WF
定価￥388,000→特価￥262,000

Apple Macintosh



Performa575
特価￥248,000
PowerMac 6100/60AV
(16MB/HD250) 定価￥448,000
特価￥298,000

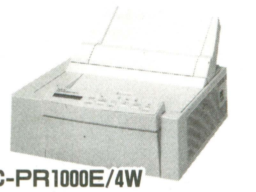
ビギナーオール in ワンセット
LC575/HD320 ……………………￥398,000
YHP Deskwriter310(ケーブル付) ￥65,000
セット限定大特価￥292,000
Perfoma 575 ……………………OPEN
StylewriterⅡ(ケーブル付) ………￥43,000
セット限定大特価￥275,000

Power Mac セット
Power Mac6100/60AV ………￥448,000
アルファデータ ACM-217(17″フラット)・￥132,000
Apple keyBoardⅡ ………………￥15,000
合計特価￥398,000

MO&CD-ROM

	標準価格	現金特価
MO-120G<N>(ICM)	￥89,800	￥72,000
MO-230S(ICM)	￥148,000	￥115,000
LMO-200(ロジテック)	￥79,800	￥58,000
LMO-340(ロジテック)	￥128,000	￥85,000
LMO-400(ロジテック)	￥158,000	￥112,000
EMO-L230(エレコム)	￥168,000	￥109,800
EMO-640(エレコム)	￥89,800	￥62,000
CD-450N(ICM:3倍速)	￥108,000	￥63,800
LCD-550(ロジテック)	￥49,800	￥38,800
LCD-700(ロジテック:4倍速)	￥69,800	￥63,800
LCD-602X(2倍速6連装)	￥79,800	￥60,800
LCD-604X(4倍速6連装)	￥159,800	￥118,000
ECD-150(エレコム)	￥49,800	￥28,000
ECD-L650(エレコム:4倍速)	￥89,800	￥66,800

レーザプリンタ&ページプリンタ



EPSON
LP-1000 A4対応 コンパクトサイズ
定価￥99,800→トピア特価￥75,000
月々￥3,700×12回 ㋭ 18,000×2回
LP-8000SE A3対応 600dpi相当
定価￥248,000→トピア特価￥186,000
LP-9000 A3対応 1200dpi相当
定価￥348,000→トピア特価￥259,800
月々￥7,400×24回 ㋭ 30,000×4回

NEC
PC-PR1000E/4W
定価￥138,000→トピア特価￥86,800
月々￥4,100×24回 ㋭ なし

CANON
LBP-A404GⅡ
定価￥148,000→トピア特価￥94,800
月々￥5,000×12回 ㋭ 20,000×2回
LBP-B406GⅡ(トナー付)
定価￥304,000→トピア特価￥212,000
月々￥6,300×24回 ㋭ 23,000×4回
LBP-A309GⅡ
定価￥348,000→トピア特価￥249,800
月々￥6,900×24回 ㋭ 30,000×4回

プリンター

	標準価格	現金特価
BJ-10V lite	￥69,800	￥29,800
BJ-15VPRO	￥72,800	￥43,800
BJ-220JCⅡ	￥69,800	￥54,800
BJC-600J	￥120,000	￥76,800
PC-PR101/J110	￥69,800	￥52,000
PC-PR101/TN103	￥69,800	￥24,800
PC-PR201/40	￥59,800	￥45,000
PC-PR201/65	￥115,000	￥85,000
MJ-400	￥49,800	￥33,800
MJ-500V2	￥69,800	￥42,000
MJ-1000V2	￥99,800	￥63,800
MJ-1010	￥79,800	￥59,800
MJ-700V2C	￥99,800	￥75,000
VP-1100	￥79,800	￥45,000
AP-1000V2	￥69,800	￥45,800
HPDESKJET505J+	￥78,000	￥52,000
HP DISKJET560J	￥98,000	￥69,800

コンピューターミュージック



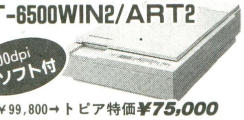
ミュージ郎 88pro
定価￥148,000
特価￥119,000

ミュージ郎55 for Win
定価￥85,000 特価￥69,800
ミュージ郎50K for Win
定価￥99,800 特価￥79,800
ミュージ郎300 BOARD for Win
定価￥69,800 特価￥55,800
ミュージ郎BASIC for Win
定価￥58,000 特価￥47,800

	標準価格	現金特価
SC-55mk2	￥69,000	￥55,000
SC-88	￥89,800	￥72,800
MA-12C(マイクロ・モニター)	￥14,000	￥11,500
MA-20	￥16,000	￥13,500
CS-30	￥17,000	￥14,500
PC-200Ⅱ(MIDIキーボード・コントローラー)	￥38,000	￥30,500
SK-50(サウンドキャンパス)	￥85,000	￥69,800
CP-40(MIDIコンバータ)	￥31,000	￥25,000
S-KIT/PC	￥59,800	￥49,800
S-MPU/PC	￥29,800	￥23,800
SX-68MⅡ(MIDI、I/F)	￥19,800	￥16,800

イメージスキャナ

GT-6500WIN2/ART2



300dpi ソフト付
定価￥99,800→トピア特価￥75,000
月々￥3,500×24回 ㋭ なし

	標準価格	現金特価
IX-4015(キャノン)	￥138,000	￥103,000
GT-8000WIN/ART(EPSON)	￥148,000	￥109,800
GT-9000WIN/ART(EPSON)	￥228,000	￥168,000
PC-IN500/4C(NEC)	￥298,000	￥222,000
HS-40CL-H(オムロン)	￥46,800	￥35,000
HS-60F-H(オムロン)	￥46,800	￥35,000
HS-10RⅡ(オムロン)	￥49,800	￥35,800
HS-7RⅡ(オムロン)	￥39,800	￥29,000

プロッター&デジタイザー

Roland DIGITAL GROUP
DPX-2700 定価￥680,000
〈A2サイズ〉特価￥508,000
DPX-3700 定価￥880,000
〈A1サイズ〉特価￥655,000
CADソフト各種
お問い合わせ下さい。

	標準価格	現金特価
FP-8100(グラフテック)	￥890,000	￥635,000
FP-8200(グラフテック)	￥690,000	￥493,000
GP-3110(グラフテック)	￥945,000	￥688,000
MP-5300(グラフテック)	￥198,000	￥142,000
RP-22(ローランド)	￥138,000	￥99,800
PNC-900(ローランド)	￥260,000	￥195,000
KD-4320(グラフテック)	￥110,000	￥83,000
KW-4610(グラフテック)	￥210,000	￥158,000

Generic CADDユーザの皆様へ…バージョンUP承ります
Generic CADD→Auto CAD R12J for DOS
……………キャンペーン価格￥400,000
Generic CADD→Auto CAD R12J for Windows
……………キャンペーン価格￥400,000

HDD

		標準価格	現金特価
外付	SHD-B240N(ロジテック)	￥59,800	￥42,000
	LHD-BH340(ロジテック)	￥79,800	￥59,800
	LHD-BH1000(ロジテック)	￥198,000	￥148,000
	V-340-5F(緑電子)	￥99,800	￥42,800
	ES-340(日本テクサ)	￥94,800	￥43,800
	ST-260PA(日本テクサ)	￥84,800	￥43,800
	ST-540PA(日本テクサ)	￥138,000	￥69,800
	EH-340EX-SB(エレコム)	￥138,000	￥53,800
	EHD-500HG(エレコム)	￥138,000	￥65,000
	SG-270DB(ICM)	￥84,800	￥59,800
	TS-340EX2(TAXAN)	￥89,800	￥43,800
	TS-540EX2(TAXAN)	￥138,000	￥56,800
内蔵	<98NOTE用>		
	CRC-IHE340(C・リサーチ)	￥128,000	￥45,800
	LHD-NS340(ロジテック)	￥72,000	￥53,800
	EN-125NP(エレコム)	￥43,800	￥25,800
	EN-240NP(エレコム)	￥67,800	￥32,800
	<98FELLOW用>		
	INTER270BN(ICM)	￥47,800	￥35,800
	CRC-IDE340B(C・リサーチ)	￥92,000	￥29,800
	LHD-FE540KB(ロジテック)	￥79,800	￥48,800
	<98MATE用>		
	CRC-IDE340A(C・リサーチ)	￥95,000	￥29,800
	LHD-MA540PB(ロジテック)	￥81,800	￥49,800
	INTER270AN(ICM)	￥49,800	￥37,000
	<EPSON NOTE用>		
	PACK EV-500(ICM)	￥115,000	￥83,000
	LHD-EN260(ロジテック)	￥59,800	￥39,800
	EN-340EP(エレコム)	￥98,000	￥48,800
	<Dyna Book用>		
	EN-125DP(エレコム)	￥49,800	￥38,800
	EN-200DP(エレコム)	￥79,800	￥49,800



モデム

	標準価格	現金特価
MS144AVF(サン電子)	￥36,800	￥29,800
MC14400FX(マイクロコア)	￥46,800	￥24,800
ME1414B(オムロン)	￥29,800	￥23,800
ME2496P(オムロン)	￥15,800	￥12,800
PV-AF144V5(アイワ)	￥64,800	￥26,800
PV-P24(アイワ)	￥22,000	￥16,000
PV-PF144(アイワ)	￥44,800	￥25,800
MD24FL10V(オムロン)	￥21,800	￥16,800

FDD

	現金特価
LFD-331(ロジテック3モード)	￥21,800
AD-F35SG(αデータ)	￥12,800
CRC-FD3.5WS(C・リサーチ)	￥21,000
FDD-535M14(エレコム)	￥37,800
FDD-35NT14(NOTE用)	￥22,800
AD-F51SR(αデータ)	￥20,800
CRC-FD5WS(C・リサーチ)	￥30,800

増設RAM

	現金特価
<98note用>	
ENX-4000T(メルコ)	￥21,000
ENE-8000T(メルコ)	￥38,000
NE34A-12M(I・Oデータ)	￥56,000
NL34-4M(I・Oデータ)	￥22,000
<98FELLOW・MATE・MULTI用>	
EFB-4M(メルコ)	￥18,000
AP34-8M(I・Oデータ)	￥40,800
NE-SIM36-H16M(I・Oデータ)	￥74,800
ESE-4M(メルコ)	￥23,800
Me34-8M(I・Oデータ)	￥38,800
<EPSON用>	
XRE-4000S(メルコ)	￥23,800
EP-SIM32-8M)I・Oデータ)	￥34,800
EP-RB01-8M(I・Oデータ)	￥46,000
<Dyna Book用>	
PIO-31SS-G4MN(I・Oデータ)	￥22,800

アクセラレータ

		現金特価
CPU	VIPER P-28	￥33,800
	PK-X486S50	￥29,000
	HRX-C12Q	￥30,800
WIN	GA-1024AL	￥25,800
	GA-1280AL	￥34,800
	WSR-E	￥23,800
	Power Windows 928Ⅱ LB	￥59,800

超低金利クレジット! さらに1回払いは金利0%!! ——全商品完全保証付

初心者が安心できる豊富なセット。買ってすぐ楽しめます！

インストール セットアップ サービスも ご利用頂けます。

★8月13日(土)～15日(月)はお休みさせて頂きます★

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98FELLOW & MATE

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9801BX2/U2 基本セット

●PC-9801BX2/U2 ●SR-7314C(0.28mm) ●MS-DOS Ver5.0A ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥256,600

セット特価 ¥188,000

12回	初¥10,833	月¥10,700×11	ボ¥40,000×2
20回	初¥12,253	月¥10,900×19	ボ なし



PC-9801BX2/U2 高級セット

●PC-9801BX2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-PR101/J110 ●プリンタケーブル ●340MBハードディスク ●MS-DOS Ver5.0A ●PC-9801-86(サウンドボード) ●アンプ内蔵スピーカ ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥433,200

セット特価 ¥305,000

24回	初¥ 9,916	月¥ 9,900×23	ボ¥30,000×4
36回	初¥11,484	月¥10,300×35	ボ なし

PC-9801BX2/M2 基本セット

●PC-9801BX2/M2 ●SR-7314C(0.28mm) ●MS-DOS Ver5.0A ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥270,600

セット特価 ¥205,000

15回	初¥10,450	月¥10,000×14	ボ¥41,000×2
24回	初¥12,248	月¥ 9,900×23	ボ なし



PC-9801BA2/U2 高級セット

●PC-9801BA2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-PR101/J110 ●プリンタケーブル ●340MBハードディスク ●MS-DOS Ver5.0A ●PC-9801-86(サウンドボード) ●アンプ内蔵スピーカ ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥593,200

セット特価 ¥398,000

24回	初¥11,900	月¥11,000×23	ボ¥50,000×4
48回	初¥12,909	月¥10,500×47	ボ なし

PC-9801BX2/U2 ゲームセット

●PC-9801BX2/U2 ●SR-7314C(0.28mm) ●MS-DOS Ver5.0A ●サウンドボード ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●マウス ●FD 10枚

■合計定価¥308,800

セット特価 ¥229,800

18回	初¥10,703	月¥ 9,800×17	ボ¥30,000×3
24回	初¥12,111	月¥11,200×23	ボ なし

PC-9801BX2/U2 Windowsセット

●PC-9801BX2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-PR101/J110 ●プリンタケーブル ●340MBハードディスク ●MS-Windows Ver3.1 ●MS-DOS Ver5.0A ●WSR-G(アクセラレータサウンド) ●EFB-4M(4MB増設RAM) ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥479,000

セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,284	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥12,582	月¥11,400×35	ボ なし

PC-9801BS2/U2 基本セット

●PC-9801BS2/U2 ●SR-7314C(0.28mm) ●MS-DOS Ver5.0A ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥316,600

セット特価 ¥215,000

15回	初¥11,025	月¥10,900×14	ボ¥40,000×2
24回	初¥12,284	月¥10,400×23	ボ なし

PC-9801BA2/U2 基本セット

●PC-9801BA2/U2 ●SR-7314C(0.28mm) ●MS-DOS Ver5.0A ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥416,600

セット特価 ¥279,800

20回	初¥10,981	月¥10,200×19	ボ¥40,000×3
30回	初¥13,089	月¥11,200×29	ボ なし

PC-9821Xe/U7W 基本セット

新発売

●PC-9821Xe/U7W ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-9801-86(サウンドボード) ●アンプ内蔵スピーカ ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥370,800

セット特価 ¥278,000

20回	初¥10,862	月¥10,000×19	ボ¥41,000×3
30回	初¥12,133	月¥11,200×29	ボ なし



PC-9821Xs/C8W 基本セット

新発売

●PC-9821Xs/C8W ●HRM-15(マルチスキャン) ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥514,800

セット特価 ¥379,800

24回	初¥11,498	月¥10,700×23	ボ¥46,000×4
48回	初¥11,026	月¥10,000×47	ボ なし

PC-9821Xp/C8W 基本セット

新発売

●PC-9821Xp/C8W ●HRM-15(マルチスキャン) ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥604,800

セット特価 ¥449,800

30回	初¥12,005	月¥11,000×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥14,388	月¥11,800×47	ボ なし



PC-9821Xn/C9W 基本セット

新発売

●PC-9821Xn/C9W ●HRM-15(マルチスキャン) ●サウンドボード ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥776,800

セット特価 ¥578,000

36回	初¥12,170	月¥11,000×35	ボ¥50,000×6
48回	初¥15,684	月¥15,200×47	ボ なし

PC-9821Xe/U7W ゲームセット

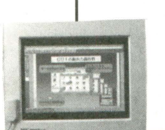
新発売

●PC-9821Xe/U7W ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-9821B-E01(増設ドライブ) ●PC-9801-86(サウンドボード) ●アンプ内蔵スピーカ ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥428,200

セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,688	月¥10,000×23	ボ¥35,000×4
36回	初¥14,483	月¥10,900×35	ボ なし



PC-9821Xs/C8W ゲームセット

新発売

●PC-9821Xs/C8W ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-9821B-E01(増設ドライブ) ●サウンドボード ●アンプ内蔵スピーカ ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥580,000

セット特価 ¥432,000

30回	初¥11,827	月¥10,700×29	ボ¥40,000×5
48回	初¥13,334	月¥11,400×47	ボ なし

PC-9821Xp/C8W ゲームセット

新発売

●PC-9821Xp/C8W ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-9821B-E01(増設ドライブ) ●サウンドボード ●アンプ内蔵スピーカ ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥670,000

セット特価 ¥499,800

36回	初¥11,234	月¥10,300×35	ボ¥39,000×6
48回	初¥13,931	月¥13,200×47	ボ なし



PC-9821Xn/C9W 高級セット

新発売

●PC-9821Xn/C9W ●HRM-15(マルチスキャン) ●PC-9821B-E01(増設ドライブ) ●サウンドボード ●アンプ内蔵スピーカ ●MJ-700V2C(プリンタ) ●プリンタケーブル ●一太郎V.5 for WIN(キャンペーン) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥918,400

セット特価 ¥688,000

48回	初¥10,723	月¥10,300×47	ボ¥47,000×8
60回	初¥18,089	月¥15,300×59	ボ なし

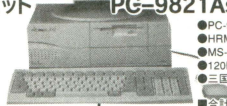
PC-9821As2/U2 基本セット

●PC-9821As2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●MS-DOS Ver5.0A ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥434,800

セット特価 ¥285,000

20回	初¥11,253	月¥10,500×19	ボ¥40,000×3
30回	初¥13,502	月¥11,400×29	ボ なし



PC-9821As2/U2 ゲームセット

●PC-9821As2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●MS-DOS Ver5.0A ●120MBハードディスク ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●マウス ●FD 10枚

■合計定価¥516,800

セット特価 ¥345,000

24回	初¥10,860	月¥10,300×23	ボ¥39,000×4
36回	初¥13,982	月¥11,600×35	ボ なし

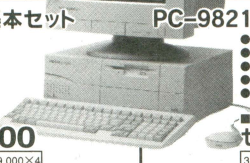
PC-9821Ap2/U2 基本セット

●PC-9821Ap2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●MS-DOS Ver5.0A ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥554,800

セット特価 ¥355,000

24回	初¥10,888	月¥10,700×23	ボ¥39,000×4
36回	初¥13,082	月¥11,900×35	ボ なし



PC-9821Ap2/U2 ゲームセット

●PC-9821Ap2/U2 ●HRM-15(マルチスキャン) ●MS-DOS Ver5.0A ●270MBハードディスク ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●マウス ●FD 10枚

■合計定価¥646,800

セット特価 ¥428,000

30回	初¥10,748	月¥10,400×29	ボ¥41,000×5
48回	初¥13,007	月¥11,300×47	ボ なし

NEC 98MULTi

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821Ce2/T2D 基本セット

新発売

●PC-9821Ce2/T2D ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥393,200

セット特価 ¥309,800

24回	初¥10,846	月¥10,000×23	ボ¥30,000×4
36回	初¥11,344	月¥10,400×35	ボ なし



PC-9821Ce2/S2D 基本セット

●PC-9821Ce2/S2D ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥383,200

セット特価 ¥269,800

18回	初¥11,292	月¥10,800×17	ボ¥39,000×3
30回	初¥12,741	月¥10,800×29	ボ なし

PC-9821Cs2/S2 基本セット

●PC-9821Cs2/S2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥448,200

セット特価 ¥315,000

24回	初¥10,544	月¥10,100×23	ボ¥31,000×4
36回	初¥11,184	月¥10,600×35	ボ なし



PC-9821Cs2/S3 基本セット

●PC-9821Cs2/S3 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥488,200

セット特価 ¥339,800

24回	初¥10,054	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥12,342	月¥11,400×35	ボ なし

PC-9821Ce2/T2D ゲームセット

新発売

●PC-9821Ce2/T2D ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥435,600

セット特価 ¥345,000

24回	初¥10,306	月¥10,100×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥12,782	月¥11,600×35	ボ なし

PC-9821Ce2/S2D ゲームセット

●PC-9821Ce2/S2D ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥425,600

セット特価 ¥309,000

24回	初¥11,076	月¥10,000×23	ボ¥30,000×4
36回	初¥11,584	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821Cs2/S2 ゲームセット

●PC-9821Cs2/S2 ●PC-9821C2-E01(増設ドライブ) ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥505,600

セット特価 ¥365,000

24回	初¥11,055	月¥10,400×23	ボ¥44,000×4
36回	初¥12,881	月¥12,300×35	ボ なし

PC-9821Cs2/S3 ゲームセット

●PC-9821Cs2/S3 ●PC-9821C2-E01(増設ドライブ) ●三国志IV ●卒業II ●クリスタル リナール ●野々村病院の人々 ●リビドー7 ●デザイア ●FD 10枚

■合計定価¥545,600

セット特価 ¥389,800

30回	初¥11,109	月¥10,000×29	ボ¥34,000×5
48回	初¥11,377	月¥10,300×47	ボ なし

PC-9821Ce2/T2 基本セット

新発売

●PC-9821Ce2/T2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥378,200

セット特価 ¥298,000

20回	初¥11,483	月¥10,800×19	ボ¥43,000×3
36回	初¥11,184	月¥10,000×35	ボ なし



PC-9821Ce2/S2 基本セット

●PC-9821Ce2/S2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥368,200

セット特価 ¥259,800

18回	初¥10,459	月¥10,000×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥12,393	月¥10,400×29	ボ なし

PC-9821Ce2/S1 基本セット

●PC-9821Ce2/S1 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥318,200

セット特価 ¥228,000

18回	初¥10,102	月¥10,000×17	ボ¥28,000×3
24回	初¥11,181	月¥11,100×23	ボ なし



PC-9821Cs2/S3 高級セット

●PC-9821Cs2/S3 ●PC-9821C2-E01(増設ドライブ) ●PC-PR101/J110 ●プリンタケーブル ●Me34-4M(4MB増設RAM) ●アンプ内蔵スピーカ ●キーボードカバー ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

■合計定価¥602,600

セット特価 ¥429,800

30回	初¥10,799	月¥10,300×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥15,269	月¥11,300×47	ボ なし



パソコンランド21
大決算SALE
おかげさまで創業10周年。感謝の気持ちを価格に込めて大奉仕
中古パソコン・周辺機器
高価下取フェア同時開催
あなたのパソコン周辺機器が最新機種にパソコンランド21全店にてパワーアップ!!
ワープロ下取りフェアーも好評開催中!
EPSON UP GRADE MULTI アップグレード・マルチ
CPU 486SX 33MHz メモリ 5.6MB HDD 200MB Windows 解像度 1024×768 256色
FM&PCMサウンド搭載
CD-ROMドライブ内蔵
EPSON 486MU2GW 278,000円
CA-1520 15インチマルチスキャン 98,000円
合計 376,000円
現金特価 268,000円
NEC 98MULTi TV
CPU 486SX 25MHz メモリ 5.6MB HDD 210MB Windows 解像度 1024×768 256色
NEW
FM&PCMサウンド搭載
CD-ROMドライブ内蔵
NEC PC-9821Ce2 model T2 定価358,000円
新製品いきなり大特価
FUJITSU FM TOWNS II Fresh・TV
CPU 486SX 33MHz メモリ 6MB HDD 170MB Windows 解像度 640×480 256色
NEW
FM&PCMサウンド搭載
14″CRTワープロソフト
テレビチューナー内蔵
FUJITSU TOWNS II FreshTV
定価388,000円
新製品いきなり大特価
IBM PS/V Vision
CPU 486LC2 66MHz メモリ 8MB HDD 170MB Windows 解像度 1024×768 256色
サウンドブラスタ内蔵
CD-ROMドライブ内蔵
テレビチューナー内蔵
IBM 2408-NTB
定価378,000円
現金特価 289,000円
Panasonic WOODY
CPU 486SX 33MHz メモリ 8MB HDD 170MB Windows 解像度 1024×768 256色
DOS/V
サウンドブラスタ内蔵
CD-ROMスピーカー
TVチューナー内蔵
(キャプチャー機能)
Panasonic CF-V31DBGJ 358,000円
新製品いきなり大特価
NEC PC-9821 Xe
CPU 486SX 33MHz メモリ 5.6MB HDD 210MB Windows 解像度 1024×768 256色
FM&PCMサウンド搭載
CD-ROMドライブ内蔵
NEC PC-9821Xe
定価23,800円
新製品いきなり大特価
EPSON UP GRADE MULTI NOTE アップグレード・マルチノート
CPU 486SX 33MHz メモリ 3.6MB
モノクロ液晶モデル
640×480 8諧調
EPSON 486NAU2 238,000円
250MB 内蔵ハードディスク 68,000円
合計 306,000円
現金特価 228,000円
EPSON UP GRADE MULTI NOTE アップグレード・マルチノート
CPU 486SX 33MHz メモリ 3.6MB
美しくなったD-STN
カラー液晶モデル
EPSON 486NAUX2 298,000円
250MB 内蔵ハードディスク 68,000円
合計 366,000円
現金特価 269,800円
EPSON UP GRADE MULTI NOTE アップグレード・マルチノート
CPU 486SX 33MHz メモリ 3.6MB
TFTカラーモデル
EPSON 486NAUC2 458,000円
250MB 内蔵ハードディスク 68,000円
合計 526,000円
現金特価 399,800円
NEC PC-9821 Ne2
CPU 486SX 33MHz メモリ 5.6MB
HDD340MB Windows
インストール済
見やすく明るいTFTカラー
NEC PC-9821Ne2/340W
新製品いきなり大特価
NEW
Lotus Super Office
だんぜん!ロータス キャンペーン実施中!
お得なロータス乗り換えプログラム▶お使いのソフトのシリアルNOを店頭でご提示ください。
Lotus SUPER OFFICE 5本セットで新発売 1-2-3・アミプロ・アプローチ・フリーランス・オーガナイザー 定価98,000円 キャンペーン価格 50,000円
Lotus OFFICE 3本セットで新発売 1-2-3・アミプロ・オーガナイザー 定価78,000円 キャンペーン価格 40,000円
アプローチR2.1J リレーショナルデータベースソフト 定価48,000円 キャンペーン価格 15,000円
通信販売お申込みのご案内
ご注文ご相談 ☎0270・21・3121
〒372 群馬県伊勢崎市八幡町60-6
お支払い方法
●銀行振込み/下記銀行口座へお振込み下さい。
群馬銀行 伊勢崎北支店
(普通) 口座番号91894
(口座名) パソコンランド21伊勢崎店
●現金書留/電話番号を明記の上ご送金下さい。
●クレジット/専用の申込み用紙をお送り致します。
※表示価格は全て消費税別です。配送料千円均一
パソコンランド21
営業時間/AM10時➡PM7時
火曜日定休
前橋店 駐車場が増えました。
前橋市表町1-1-4 ☎0272(21)2721
前橋南店 オープンしました
前橋市天川原町8-1 寺沢ハイツ1F ☎0272(21)9621
高崎東口店 富士通FM-LAB
高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273(26)5221
高崎飯塚店 IBM PSプラザ
高崎市飯塚町1380 ☎0273(64)0521
伊勢崎店 広い駐車場AVも充実
伊勢崎市八幡町60-6 ☎0270(21)3121
太田店 サプライ文具も充実
太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276(45)0721
桐生店 桐生駅より徒歩0分
桐生市宮前町2-8-38 ☎0277(45)2721
足利店 JR足利駅より徒歩0分
足利市伊勢町1-2-10 ☎0284(43)1621
宇都宮戸祭店 OPEN一周年
栃木県宇都宮市上戸祭2丁目457-1 ☎0286(43)7221
宇都宮南店 でっかくOPEN
宇都宮市宮の内2丁目173-19 ☎0286(54)2821
※広告掲載商品には、消費税は含まれておりません。お支払い時に消費税(3%)を加算させて頂きますのでご了承下さい。
※万一品切れの場合は、ご容赦下さい。掲載商品の中には御取寄せになるものも御座います。

TEL06-644-0554

電話受付10:00〜19:30/FAX06-647-5168(24時間)

新品超特価コーナー 税別

<本体>
PC-9821 An/U2 Pentium-90 ¥405,000
PC-9821 An/C9T ¥613,000
PC-9821 Xa/C9W Pentium-90 ¥505,000
PC-9821 Xa/U1 ¥345,000
PC-9821 Xn/C9W Pentium-90 ¥455,000
PC-9821 Xp/C8W 486DX4-100 ¥336,000
PC-9821 Xs/U7W 486DX2-66 ¥242,000
PC-9821 Xs/C8W ¥277,000
PC-9821 Ap2/U2 486DX2-66 ¥259,000
PC-9821 As2/U2 486SX-33 ¥209,800
PC-9821 Bs/U7W 486SX-33 ¥165,000
PC-9801 BX2/U2 486SX-25 ¥116,000
PC-9801 FS2 386SX-20 ¥ 74,800
PC-9821 Cs2モデルS2 486SX-33 ¥272,000
PC-9821 Cs2モデルS3 ¥297,000
PC-9821 Ce2モデルS1 486SX-25 ¥188,000
PC-9821 Ce2モデルS2 ¥224,000
PC-9821 Ce2モデルS2D ¥234,000
PC-9821 Ce2モデルT2 TVチューナー付 ¥248,000
PC-9821 Ce2モデルT2D TVチューナー付 ¥258,000
PC-9821 Bf/U8W Pentium-60 ¥335,000
PC-9821 Ts120/W 486-33,カラー ¥255,000
PC-9801 NS/A 486SX-33 ¥153,000
PC-9801 NL/R120A 486SXJ-16 ¥215,000
PC-9821 Np540W 486DX4/カラー ¥610,000
PC-9821 Np340W 486DX4/カラー ¥575,000
PC-9821 Ns340/W 486DX2/カラー ¥499,800
PC-9821 Ne2 486-33/カラー ¥316,800
PC-9821 Ne 486-33/カラー ¥323,000
PC-9821 Nd 486-33/カラー ¥236,800
PC-9801 NX/C 486-20/カラー ¥238,000
PC-9801 NC 386-20/カラー ¥194,000
PC-9801 NS/L 386SX-20 ¥109,800
エプソン PC-486 FE2 i486-25MHz ¥ 94,000
エプソン PC-486 FR2 i486-33MHz ¥109,800
エプソン PC-486 FS2 i486-66MHz ¥145,800
エプソン PC-486 MR2 i486SX-33MHz ¥132,000
エプソン PC-486 MS2 i486DX2-66MHz ¥191,000
エプソン PC-486 MU2GW UGマルチ ¥205,000
エプソン PC-486 MU2IWM2 17CRT付 ¥293,000
エプソン PC-486PT1 UGポータブル ¥159,800
エプソン PC-486NOTE AU2 ¥174,000
エプソン PC-486NOTE AUX2(カラー) ¥217,000
エプソン PC-486NOTE AUC2(カラー) ¥335,000
エプソン PC-386NOTE AR2 ¥114,800
MACINTOSHも特価でお出しします！お電話にて！！
タウンズマーティ 2 ¥ 39,800
タウンズII MODEL MX20 ¥281,000
タウンズII MODEL MA20 ¥211,000
タウンズII Fresh ¥225,000
シャープ X68030 CZ500C（CZ300Cは¥248000） ¥252,000
Panasonic Woody（170MB HDDモデル） ¥255,000
Panasonic 3DO REAL ¥ 38,800

<モニター>
NEC PC-KM172 17インチ マルチスキャン ¥115,000
NEC PC-KM153 15インチ マルチシンク ¥ 56,800
NEC PC-KD1521 15インチ 0.31ピッチ ¥ 44,800
NEC N5926-02 15インチノンインターレス ¥ 38,000
シャープ CU-14PD 14インチ0.28ピッチ ¥ 32,000
シャープ CU-14KD 0.28ピッチノングレア ¥ 29,800
三菱 RD-15DII 15インチマルチスキャン ¥ 54,000
三菱 RD-17Y 17インチマルチスキャン ¥ 88,000
三菱 FA-34WEX（展示機）マルチスキャン ¥ 35,800
三菱 M-6316（展示機）マルチスキャン ¥ 29,800
飯山電機 MF-8517 17インチマルチスキャン ¥ 82,000
飯山電機 MF-8617 17インチマルチスキャン ¥ 91,000
飯山電機 MF-8615A 15インチマルチスキャン ¥ 50,800
ICM LS-2617FN 17インチマルチスキャン ¥ 82,800
富士通 FMT-DP8311 タウンズ用3モード ¥ 59,800

<プリンター>
NEC PC-PR1000E/4W ¥ 86,800
NEC PC-PR201/65LA ¥ 93,800
NEC PC-PR201/65 ¥ 74,000
NEC PC-PR201/40 ¥ 41,000
NEC PC-PR101/Tn103R ¥ 49,000
NEC PC-PR101/T165R ¥ 61,500
NEC PC-PR101/J110 ¥ 46,800
キヤノン LBP-A404GII ¥ 98,000
キヤノン BJC-600J ¥ 76,800
キヤノン BJ-220JC ¥ 54,500
YHP DeskJet560J ¥ 64,500
エプソン LP-8000SE（A3レーザープリンタ） ¥172,000
エプソン LP-1500S（A4レーザープリンタ） ¥ 82,000
エプソン LP-1000 ¥ 74,800
エプソン MJ-400 ¥ 34,800
エプソン MJ-1010 ¥ 55,800
エプソン MJ-700 V2C ¥ 74,800

<周辺機器>
FAXモデム インテグラン MP1414F 通信ポコ ¥ 21,800
FAXモデム マイクロコア MC14400FX ¥ 22,800
FAXモデム+通信ソフト+α ニフティキックオフパック ¥ 11,800
A4カラースキャナ エプソン GT-6500WIN2 ¥ 68,800
A4カラースキャナ シャープ JX-320M（Mac用） ¥ 79,800
マウス PC9872R/PCH98-U01 各¥ 7,400
マウス AM29-C（PC98丸コネクタ用） ¥ 2,000
テンキーパッド ACE PLUS-10 ¥ 4,200
98NS/E以降用CRTパック SNE CRT-1 ¥ 2,500
98汎用ラム EMJ-4000S ¥ 25,800
98汎用ラム EMJ-8000S ¥ 38,500
ラムカード メルコ RCD-8000S ¥ 36,500
Np用ラム I/O NP34-8M ¥ 34,500
NS/A,Ne用ラム I/O NE34A-8M ¥ 35,500
NS/A,Ne用ラム メルコ ENE-8000T ¥ 36,000
NXC用ラム メルコ ENX-8000T ¥ 36,500
9821Ce2/Cs2用 I/O Me34-8M ¥ 36,500
9821Ce2/Cs2用 I/O Me34-4M ¥ 21,500
486NAU用ラム メルコ XRF-8M ¥ 32,000
386NAR/486NAS用ラム XRB-4000S/EP-SIM-4MT 各¥ 17,800
486HG/HX用ラム I/O EP-SIM32-8M ¥ 30,800
エプソンノート用ラム EP-SIMn-4ME/XRE-4000S 各¥ 21,800
メイト/フェロー用ラム I/O BA34-8M ¥ 37,000
新MATE用ラム EAC-4M/AP34-4M 各¥ 22,800
新MATE用ラム EAC-8M/AP34-8M 各¥ 38,000
新メイト/フェロー用ラム EFB-4M/NE-SIM32-H4M 各¥ 15,800
新メイト/フェロー用ラム EFB-8M/NE-SIM32-H8M 各¥ 30,500
新メイト/フェロー用ラム EFB-16M / NE-SIM32-H16M 各¥ 56,500
新メイト/フェロー用ラム EMF-4M/NE-SIM36-H4M 各¥ 17,800
新メイト/フェロー用ラム EMF-8M/NE-SIM36-H8M 各¥ 35,000
ウインドウアクセラレータ+PCM+FM音源 メルコ WSR-G ¥ 25,800
ウインドウアクセラレータ メルコ WSR-E（PCM機能付） ¥ 21,800
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-1000 ¥ 14,200
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-2000 ¥ 21,200
ウインドウアクセラレータ メルコ WAP-4000 ¥ 29,800
ウインドウアクセラレータ I/O GA-98NB II ¥ 19,500
ウインドウアクセラレータ I/O GA-98NB IV ¥ 26,500
FM音源ボード アルファデータ SS-10II ¥ 9,500
サウンドボード NEC PC9801-86 ¥ 18,800
サウンドボード I/O SB16/98 ¥ 17,800
ローランド MIDI関連製品 超特価！ TELください！！

<ディスク> *はNS/T,/E,NC,US,マルチ,NA,NA/C,NS/R,NX/C,Ne用
NEC PC-HD340EB ¥ 55,000
日本テクサ エステート 540A ¥ 52,000
日本テクサ エステート 360 ¥ 48,000
日本テクサ エステート 340 限定特価品 ¥ 39,800
日本テクサ エステート 260 限定特価品 ¥ 36,500
日本テクサ エステート 240 ¥ 34,800
日本テクサ トラスト NE250Si * ¥ 33,800
キャラベル AV-080SXE * ¥ 19,800
メルコ DNS-250 ¥ 39,500
メルコ DNS-340 ¥ 46,500
メルコ DNS-540 ¥ 60,500
メルコ DNN-250 * ¥ 32,800
メルコ DNN-340 * ¥ 45,000
メルコ DNN-500 * ¥ 66,000
メルコ DNA/DNB-340 各¥ 33,800
メルコ DNA/DNB-420 各¥ 37,800
メルコ DNA/DNB-540 各¥ 51,500
緑電子 NOVAII-200-4F ¥ 43,000
緑電子 NOVAII-340-4F ¥ 46,800
緑電子 NOVAII-520-4F ¥ 56,000
ICM PACK-NV/EV250 各¥ 36,800
ICM PACK-NV/EV340 各¥ 51,500
ICM PACK-NV/EV500 各¥ 69,800
ICM ND-240BP ¥ 53,000
ICM ND-270BP ¥ 57,000
ICM ND-340BP ¥ 59,800
ICM ND-540BP ¥ 83,500
ICM インター270AN(BNは¥31980) ¥ 32,800
ICM インター340AN(BNは¥42000) ¥ 43,000
ICM インター540AN(BNは¥61000) ¥ 62,500
ICM MO-230S+接続キット ¥116,800
ICM MO-120S+接続キット ¥ 96,000
ICM MO-120G (N) ¥ 64,800
緑電子 リトルMO (UL-312E-S) ¥ 59,800
NEC PC-CD180 (4倍速CDROM) ¥ 69,800
ICM CD-600S (4倍速CDROM) ¥ 64,800
ICM CD-310S (倍速CD-ROM) ¥ 35,800
ICM CD-300F (ファイルベイ用CD) ¥ 23,800
メルコ CDS-E (倍速CD-ROM) ¥ 23,000
メルコ CDO-EY (倍速CD-ROM) ¥ 23,000
CRC FD-5SS (5/1FDD) ¥ 19,800
CRC FD-3.5SS (3.5/1FDD) ¥ 13,200
αデータ AD-F51WR (5/2FDD) ¥ 30,500
αデータ AD-F35WG (3.5/2FDD) ¥ 21,500
フェロー/MATE用 1メガFDD I/F ボード ¥ 7,200

<ワープロ>
NEC 文豪mini5UC 定価¥295,000 ¥158,000
NEC 文豪mini5UH 定価¥230,000 ¥118,000
NEC 文豪mini5UV 定価¥200,000 ¥105,000
NEC 文豪mini5UJ 定価¥180,000 ¥ 89,800
NEC 文豪mini5SV 定価¥200,000 ¥ 79,800
NEC 文豪mini5SJ 定価¥180,000 ¥ 75,500
シャープ WD-X500 定価¥250,000 ¥159,000
富士通 オアシス 30LX701 ¥208,000 ¥128,000
富士通 オアシス 45DP(DOS/V) ¥268,000 ¥ 84,800
東芝 JW-98W 定価¥285,000 ¥165,000
カシオ HW-9800VXII 定価¥220,000 ¥ 75,800
カシオ PX-8 定価¥148,000 ¥ 74,800
キヤノン CW-J10 定価¥294,000 ¥108,000
キヤノン CW-J5 定価¥248,000 ¥ 74,800

サマーセール実施中!!

- 商品は全て新品！もちろん"メーカー保証書付"です！
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!!TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

代金引き換えOK！ 超低金利ローンOK!!

最新情報がFAXで取り出せます!!【03-3373-7849】にTELして下さい。
トーン信号でBOX番号0110（ハード）または0111（ソフト）を押して下さい。

中古コーナー一例

中古機種	買取価格	販売価格
PC9801 BX2/U2	75,000〜	90,000〜
PC9821Ce モデルS1 (S2は2万円高)	125,000〜	148,000〜
PC486NAS (NASXは5万円高)	90,000〜	120,000〜
PC9821Ap (Aeは6万円安)	160,000〜	220,000〜
PC9821 モデルS1 (S2は2万円高)	100,000〜	130,000〜
PC9801BX (BAは3万円高)	70,000〜	85,000〜
PC9801FA2/FAU2	75,000〜	105,000〜
PC9801DA2/DAU2/FS2/FSU2/RA21	50,000〜	70,000〜
PC9801FX2/FXU2/DS2/DSU2/US/RL/RA2	45,000〜	65,000〜
PC98XL doudle (CPU386DX-16)	20,000〜	40,000〜
PC9801DX2,DXU2,ES2	30,000〜	50,000〜
PC9801RX2,VX41,RX21	25,000〜	40,000〜
PC9801DO,VX2/DO+,VX21 (5千円高)	15,000〜	28,000〜
PC9801UX21/EX2 (5千円高)	25,000〜	40,000〜
PC9801UF/UV11,UV21 (1万円安)	20,000〜	35,000〜
PC9801LV21/22 (5千円高)	10,000〜	30,000〜

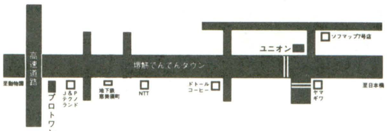
PC9801ノート/NV (1.5万円高)	25,000〜	40,000〜
PC9801NS/R (NS/T,NS/Lは3万円安)	90,000〜	125,000〜
PC9821Ne	250,000〜	290,000〜
PC9801NS/E (NSは1.5万円安)	55,000〜	90,000〜
PC9801NC (NXC,NACは4万円高)	140,000〜	185,000〜
PC386NW2,NA (NWR2は1万円高)	40,000〜	55,000〜
PC486NAS2(NASX2は4万円高)	85,000〜	120,000〜
PC286BOOK,PCクラブ,US,UX	15,000〜	30,000〜
PC286VS,VG,VJ/VE,VF (1万円安)	20,000〜	35,000〜
PC386VR,M,P (AR2は3万円高)	40,000〜	60,000〜
PC386GE (GS,Sは1万円高)	40,000〜	55,000〜
PC486SR,GR/SE,P (2万円安)	70,000〜	90,000〜
PC8801FA,MA,MA2,FE,FE2,FH,MH	3,000〜	8,000〜
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	25,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 500C/ACE/PRO/PROII	20,000〜	32,000〜
X68K エキスパート,II,スーパー	40,000〜	60,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	30,000〜	48,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	18,000〜	38,000〜
X68000XVI (コンパクトは3万円安)	75,000〜	110,000〜
テラドライブモデル3	15,000〜	28,000〜
マッキントッシュ、DOS/Vマシン	TEL	TEL
FMタウンズ2+KB (2Fは1万円高、20Fは2万円高)	10,000〜	25,000〜
FMタウンズII,UX20/CX20+KB	40,000〜	65,000〜
FMタウンズマーティ (HR20は4万円高)	20,000〜	30,000〜
80メガハードディスク (容量により上下有り)	5,000〜	20,000〜
400ラインアナログモニター (TV付きは1.5万円高)	10,000〜	20,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (1万円安)	15,000〜	35,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせ下さい。

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	B1500
代引手数料	1個に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品美少女ソフト 税込販売価格

亜美・風立ちぬ 9801 ¥6600
アンビヴァレンツ 9801,TOWNS ¥4300
亜紀子 9801,TOWNS ¥5000
あゆみちゃん物語 9801,TOWNS ¥4400
アラベスク 9801,TOWNS ¥4900
あにまーじゃんX 9801 ¥6400
いけにえ－享楽の神殿－ 9801 ¥4900
淫獣学園 9801 ¥5600
VENUS－ヴィーナス－ 9801 ¥5100
ウェディング エラントリー 9801 ¥4800
宇宙快盗ファニーBee 9801 ¥5200
VIPER V6・V8 9801 各¥4600
VIPER V10 9801 ¥5400
VIPER GTS 9801 ¥4600
ANGEL 9801,TOWNS ¥4800
えれめんたる王 9801 ¥5100
悦楽の学園 9801 ¥5400/9821,TOWNS¥5800
学園戦士セーラーファイター 9801 ¥5100
学園戦記 9801 ¥5600
学園物語 1/93 9801 各¥5500
GAO・GAO 1/2/3 9801 各¥5500
河原崎家の一族 9801,TOWNS ¥5000
恭子のいぢわる 9801 ¥4800
ギャンブラー 9801 ¥5300
禁断の血族 9801¥5100/TOWNS,9821¥5800
クリスタルリナール 9801 ¥5900
クレセント 9801,TOWNS ¥4900
けっこう仮面 9801 ¥5600
ここは楽園荘 9801 ¥4600
GOKKO VOL.1/2/3 9801 各¥5000
ごくらくアリーナ 9801 ¥5200
沙也香 9801 ¥4900
サークルメイト 9801 ¥5200
時空捜査官ハヤテ 9801 ¥5400
シャングリラ 2 9801,TOWNS ¥5600
17才 9801 ¥4900
スーパーウルトラサイボーグマリリンDX 9801¥5800
スーパーリアル麻雀 PIV 9801,TOWNS ¥8500
スティームハート 9801 ¥6700
聖エレミア学園 9801 ¥5700
Sonic Linker 9801 ¥5200
卒業 II 9801 ¥8500
DIVER'S 9801 ¥5400
誕生 デビュー 98¥8500/TOWNS,9821¥9200
超高層クライシス 9801 ¥4700
チェリーボム 9801 ¥4600
稚恵美 9801 ¥5100
つもバカ日誌 9801 ¥5800
ツーショットダイアリー 9801 ¥5600
DESIRE 9801 ¥5300
TEEN 9801 ¥4800
Days in Duel 9801 ¥4800
DEJA 9801 1¥4500/2¥5600
デッドオブザブレイン 2 9801,TOWNS ¥4700
DORベストセレクション 上・下 9821,TOWNS各¥6500
DOR SE 魁 9801,9821,TOWNS ¥4200
DOR SE 93 9801,9821,TOWNS ¥5600
TRIGGER 9801 ¥4700
ドラゴンナイト IV 9801,TOWNS ¥5500
同級生 9801,TOWNS ¥5600
透明人間アラワルアラワル 9801,TOWNS ¥5000
トゥインクルスター 9801¥5600 TOWNS¥6100
トワイライト 9801 ¥5300
奈緒美 9801 ¥3900
奈緒美&稚恵美 TOWNS ¥5600
ヌーク 1/2 9801 各¥5300
ネクロノミコン 9801,9821 ¥5400
野々村病院の人々 9801,TOWNS ¥4800
NOVA ノヴァ 9801,TOWNS ¥5100
ハードスペシャルセレクション塊 9801 ¥4000
あやよさん IV 9801 ¥3500 TOWNS ¥4100
ハースキュアリー 9801 ¥6100
はっちゃけあやよさん 123 TOWNS ¥4700
ヴァリアブルジオ 9801¥5900 TOWNS¥6700
ヴァリアブル・ジオ 2 9801 ¥6700
ハーフムーンにかわるまで 9801,TOWNS ¥5400
HHG ハートヒートガールズ 9801 ¥5100
秘密指令1919 9801 ¥4900
BRAIN BURST 9801 ¥5300
PRIVATE SLAVE 9801 ¥5800
ぷりんせすでんじゃあ 9801 ¥5200
プレミアム I/II 98,X68K,TOWNS 各¥5000
ふぇち 9801 ¥4400
プロスチューデント G 9801 ¥4500
魔導学園 R 9801 ¥5600
魔竜学園 9801 ¥5400
麻雀エレガンス 9801 ¥4000
Mug－R 9801 ¥4900
Marion 9801 ¥5300
魔天学園 9801 ¥4900
麻雀でPON 9801,TOWNS,9821 ¥5400
舞夢 9801 ¥5600
美穂 9801 ¥5100
ミラージュ 2 9801 ¥5800/TOWNS¥6200
夢現 9801 ¥5600
メタルアイ 2 9801,TOWNS ¥5400
メタルアイ 9801,X68K,TOWNS ¥5400
メタモルミーナ 9801 ¥5100
もっこりまん 9801 ¥4800
もっこりまんRPG 9801 ¥4800
闇の稜線 9801 ¥4900
誘惑の吐息 9801 ¥5300
遊人スペシャルコレクション 9801,X68K¥5100
妖獣戦記AD2048 9801,9821,TOWNS¥5600
続 妖獣戦記 砂塵の黙示録 9801,TOWNS ¥5600
REIRA 9801,TOWNS ¥4900
ランス IV 9801 ¥5400 TOWNS ¥5200
リビドー 7 9801 ¥5400
LIKE 9801 ¥3900
WW ワーズワース 9801,X68K,TOWNS ¥5300

新品パソコンソフト 税込販売価格

ヴェインドリーム II 98¥6500 TOWN¥7700
ウィザードリィ VII 9801,9821,TOWNS ¥9100
エアーコンバットII スペシャル TOWNS ¥9300
MSフィールド 2/2'93 9801 各¥6400
A列車で行こうIV 9801 ¥8800
英雄伝説 3 9801 ¥8400
餓狼伝説 X68K ¥6500
機動警察 パトレイバー 9801 ¥8500
キャッスルズ 9801 ¥7800
空軍大戦略 9801 ¥7500
クラシックロード 1/2 9801 各¥7700
黒の剣 9801 ¥6000
幻世喜譚 9801 ¥5800
GE・TEN II 9801 ¥8300
KO世紀ビースト三獣士 1/2 9801 各¥7400
三国志 IV 9801 ¥9700
サバッシュ II 9801 ¥9400
斬 III 9801 ¥8200
スーパードッグワールド 9801 ¥6700
スターウォーズ 9801,X68K ¥6300
スタークルーザー II 9801 ¥7100
スレイヤーズ 9801 ¥8500
ソードダンサー 9801 1¥6900/2¥8700
ダンジョンマスター 2 9801,TOWNS ¥10200
超時空要塞マクロス 9801 ¥6100
超時空マクロス スカルリーダー 9801 ¥6100
D'ark ディーアーク外伝 9801 ¥5300
提督の決断 2 9801 ¥9700
天下御免 9801,TOWNS ¥7500
ドラゴンハーフ 9801 ¥6400
独立戦争 9801 ¥6700
ノーザンヴァース 9801 ¥6700
バイブルマスター 9801,TOWNS ¥7300
バイブルマスター 2 9801 ¥7300
ハムレット 9801 ¥8500
パワードール 9801 ¥7800
パワーダービー 9801 ¥6300
緋王伝 2. 9801 ¥8200
プリンセスメーカー 2 9801,TOWNS ¥9800
ぷよぷよ 9801 ¥5400/TOWNS ¥5700
ファーランドストーリー伝記 9801 ¥7300
ファーランドストーリー天使の涙 9801¥6800
魔法の天使 クリーミーマミ 9801 ¥7500
魔道物語 A・R・S 9801 ¥6500
4D ドラ/ボク/テニス 9801,TOWNS 各¥7900
レヴァリィ 9801 ¥8500
レジオナルパワー III 9801 ¥8500
ルナティックドーン HD 9801 ¥7500
-- 新品バックアップツール・その他 税込価格 --
ツインコピー（システム＋ファイラー）9801 ¥2500
WIZARD V3 システム 9801 ¥17800
WIZARD オールファイラー集 ゆどうふ 9801 ¥10800
WIZARD ファイラー 1〜12/最新号 9801 各¥2000
WIZARD ファイラー 美少女ソフト総集編 9801¥2000

新品ビジネスソフト 税込価格

一太郎 Ver5 ¥ 20,500
一太郎 Ver5/Win ¥ 20,500
一太郎 オフィス ¥ 29,500
花子 Ver.3 ユーザーズキット ¥ 36,500
五郎 R.1 ユーザーズキット ¥ 16,000
VZエディター V1.6 ¥ 7,200
OASYS/Win 2.3 ¥ 39,500
WX II+/WX II+Win 各¥ 6,800
三四郎 Ver1.1 ¥ 22,800
ハイパーキューブ 2 ¥ 19,500
MS WORKS V3.1 ¥ 20,000
MS WORKS/Win ¥ 20,000
Lotus 1-2-3 R 2.4J ¥ 38,000
アシストカルク 98-5のみ ¥ 1,500
PARADOX 4.5J/Win ¥ 38,500
桐 Ver.5 ¥ 57,500
MS Access V1.1 ¥ 37,500
弥生会計 3 ¥ 46,000
弥生販売管理 3 ¥ 46,000
弥生かんたん帳簿 2 ¥ 29,000
PCA会計EX ¥ 68,000
PCA会計 for Win ¥120,000
PCA青色申告会計 ¥ 29,500
Quick C V2 ¥ 12,500
Quick BASIC V4.5 ¥ 12,500
MicroSoft MASM ¥ 29,800
Visual BASIC for Windos ¥ 26,500
Visual BASIC for MS-DOS ¥ 26,500
Visual C++ スタンダード ¥ 26,500
Symantec C++ V3.05/Win ¥ 34,800
NEC N88日本語BASIC DOS版 ¥ 13,000
NEC N88日本語BASIC ノーマル版 ¥ 13,500
TURBO C++ 2nd ¥ 14,500
BORLAND C++&AFW ¥ 45,500
COREL DRAW 3.0J ¥ 39,800
DESIGNER 4.0J ¥ 39,800
レコンポーザ98 V2.5 アダプタ付 ¥ 38,500
レコンポーザ98 V2.5 アダプタ無 ¥ 35,000
レコンポーザ for WindoWs 1.0 ¥ 24,500
ミュージ郎 55 ¥ 68,500
ミュージ郎 88 Pro ¥115,500
SC-55 mkII ¥ 54,000
SC-88 ¥ 71,500
ミュージ郎 300ボード V3 ¥ 56,000
ハイパーサウンドパレット ミニ ¥ 36,000
ハイパー家計簿/Win ¥ 8,000
ノートンユーティリティーズ 6.5 ¥ 21,000
Disk X II V.3 ¥ 8,200
NEC MS-DOS V3.3D ¥ 6,900
NEC MS-DOS V5.0A ¥ 6,900
NEC MS-Windows V3.1 ¥ 15,800
エプソン MS-Windows V3.1 ¥ 16,000
マイクロソフト MS-Windows V3.1 ¥ 14,200
その他のソフトも多数あります！ TEL下さい！

ゲーム基板超激安!!

OLD基板からスーパーストIIXまでとにかくなんでも安い!!

当誌"ビデオゲームCLASSIC GUIDE"のコーナーに、当社在庫のほんの一部の基板価格がのってるよ!! お探しの基板はTEL下さい!!

各社コントロールBOXも新品・中古とりそろえ!!

店内には業務用アーケードマシンや新品・古中パソコンソフトも、大量に展示していますので、ぜひ一度御来店下さい!!

最新リストを御希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送り下さい!!急送します!!

ユニオン2号店
プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX 06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM10:00〜PM20:00 年中無休
☎06-649-4080
代引OK!!TEL下さい!

申し込み書

機種	商品名	インチ	販売価格

総販売価格 ＋総送料 ＝総合計 円

注文方法

①申し込み用紙に機種名、価格、インチ等完全に御記入してください。
②ソフトの送料は1本500円、2本以上は1,000円です。
（代金引換での注文は手数料が1,000円加算されます。）
③申し込み書と代金を添えて現金書留かカワセでお送りください。
（御住所、お名前、TELは忘れずにお書き下さい。）
④注文商品のキャンセル、変更はできません。

送り先 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-1
プロトワンソフトウェア課 TEL/FAX06-644-5954

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。 **基盤高価買入。基盤の修理もOK！**

アイレム

R-TYPE	8K
〃 レオ	18K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
エアデュエル	6K
イメージファイト	6K
剣豪	10K
ガンホーキ	10K
ガンフォース	10K
ビジランテ	8K
大工の源さん	5K
サンダーブラスター	18K
ヘッドオン 許諾品	38K

SNK

サスケVSコマンドー	48K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
ネオジオMV-1 基盤	特価
MV-1FZ（新品）	48K
業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット	各4K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト	各3K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス	各2K
サムライスピリット	8K
ガロウ スペシャル	5K

カプコン

ドカベン	5K
ハテナの大冒険・殿様の野望・クイズ三国誌	各3K
バルガス	8K
1942・サイドアーム	各8K
1943	12K
マッドギア	8K
魔界村	20K
ソンソン	12K
SF-1	18K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	8K
〃 ターボ	15K
スーパーストⅡ	58K
スーパーストⅡ X	特価
キングオブドラゴンズ	28K
キャプテンコマンド	28K
ナイツオブザラウンド	25K
USネイビー	28K
天地を食らう	45K
虎への道	15K
マジックソード	35K
ファイナルファイト	18K
エイリアン、プレデター	特価
バンパイア	特価

コナミ（ハーネス付）

グラディウス -12V↑	25K
グラディウスⅡ	25K
グラディウスⅢ	20K
ストラテージX	25K

パンクショット	5K
ブーヤン	18K
ザ・ハスラー	8K
A-JAX	25K
パロディウスだ	15K
スーパー亀忍者	8K
サラマンダ	25K
出たな ツインビー	15K
ピットファイター	12K
ザ シンプソン	20K
イーアールカンフー	15K
少林寺への道	3K
マンハッタン24分署	7K
ロードファイター	5K
タイムパイロット(c)	5K
ツタンカーム	35K
ローラーゲームス	5K
ファイナライザー	8K
ゴルフィンググレイツS付	25K
クライムファイター	12K
マーシャルチャンピオン	28K
スクランブル	25K
メインスタジアム	10K

ジャレコ

P-47	10K
銀河任侠伝	25K
エクセライザー	10K
マカイ伝説	8K
ソルダム	8K
プラスアルファ	18K
サイバトラー	12K

セガ

時の戦士	28K
ファンタジーゾーン	10K
タイムスキャナー16B	12K
カルテット 2 16A	20K
テトリス16B	5K
ゴールデンアックス	8K
獣王記・オーライル	各8K
レッスルウォー	5K
フラッシュポイント・琉球	各3K
シャドーダンサー	10K
クラッチヒッター	10K
D,D,クルー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン 〃	20K
スクランブルスピリット〃	15K
めくるめくストーリー 〃	3K
ペンゴ （24K比専用↑）	10K
ザクソン 純正	35K
ダークエッジ（S32）	35K
アラビアンファイト 〃	38K
ごんべぇのアイムソーリー	48K
テディボーイブルース	58K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス 純正	38K
ジャングルキング	45K
アルペンスキー	55K
奇々怪界	7K
メイズオブフロット	5K
ガルメデス	5K
歌舞伎Z	15K
ニュージランドストーリ	10K
大旋風（海外ROM付）	5K
地獄めぐり	5K
カダッシュ（海外ROM付）	10K
ワードナーの森	3K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレーズコメット	10K
ベンベロペー	18K
アルカノイド センサー付	5K
リベンジーofドウ 〃	8K

ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
功里金団	6K
クライムシティ	8K
ヒットジアイス	8K
特殊部隊 UAG（海外）	12K
エレベーターアクション	8K
ヘビーユニット	3K
マスターオブウエポン	10K
バイオレンスファイト	12K
スノーブラザーズ	8K
チャンピオンレスラー	3K
飛翔鮫（F. SHARK）	5K
陸海空	8K
インセクターX	5K
ホラーストーリー	10K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
スラップファイト	10K
サイレントドラゴン	12K
F2マザー	18K（大基板）
〃 〃	15K（小基板）
F2-SUB	
ガンフロンティア	（20K）
クレヨンしんちゃん	（8K）
ダイノレクス. デッドコネクション. 人生劇場. キャメルトライ	各5K
ルナーク. メガブラスト・麻雀クエスト. MJ-12. 忍者KIDSドリフトアウト.	各3K
クイズHQ. ドンドコドン. ゆうゆのクイズ. クイズ捕物帳	各2K
クイズクエスト. 地球防衛軍. ファイナルブロー. 栄光の甲子園. トキメキチャート	各1K

TOA PLAN

フィグゼイト	10K
V-5（新品）海外ロム付	18K
アウトゾーン	12K
ゼロウィング	10K
ヴィマナ	12K
ゴークス センサー付	8K

デコ

ロボコップ	5K
アクトフェンサー	5K
ダークシール	15K
〃 〃 2	18K
コブラコマンド	8K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	12K
ファイターズヒストリー	8K
S R D	5K
バルダーダッシュ	5K
カルノフ	10K
空手道・ジェネシス	各5K
リバレーション	6K
デスブレイド	15K
クルードバスター	12K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	15K

テクノス

西遊降魔録	3K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 2	4K
〃 〃 3	3K
コンバットライブス	2K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	4K
ドッチボール	3K

テクモ

ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン雷龍	8K
ワールドカップ 90	5K
タンクバスターズ	5K
ボンジャック	12K
ボンジャックツイン	25K
サンドスコーピオン	8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル	10K
ブラッドブラザーズ	10K
ファイナルスターフォース	18K
サボテンボンバー	18K

ナムコ

ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	25K
ワールドコート	20K
ワースタ各種 （PCB付）	各5K
タンクフォース （ 〃 ）	8K
ワルキューレ伝説	88K
ドラゴンセイバー	40K
スーパーワースタ 93	25K
マーベルランド	65K
ラリーX	48K
ギャラクシアン	15K
パックマン	15K
ボスコニアン	42K
コズモギャングザパズル	8K
ナックルヘッズ	25K
アルバレスタ	15K
魔Q大冒険	5K
エクスバニア	12K
エメラルディア	10K
リブルラブル	88K

ニチブツ

妖魔忍法帳	5K
アームド エフ	8K
テラクレスタ（FM音源版）	12K
マグマックス	5K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー	2K
五目ならべ（連珠）	5K

UPL

忍者くん	8K
オメガファイター	5K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング	8K
アトミックロボキット	3K
ミュータントナイト	35K
アクロバットミッション	6K
バンダイク	10K
ブラックハート	12K

その他

ミスターDOVSユニコーン	20K
ヨットマン	58K
ジンジンジップ	10K
パイプドリーム	5K
F-1グランプリ Ⅱ	8K
クラッシュローラー	15K
スカイスマッシャー	5K
ポラックス・レゾン	各5K
仮面ライダーバトルレーサー	12K
SDガンダム	5K
SDガンダムネオバトリング	10K
〃 三国志レインボー～	10K
機動戦士ガンダム	10K
ファイアーバード 純正	88K
ドンキーコング 純正	78K
マリオブラザーズ	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K

アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・刺客	各5K
キャンパスハンティング	3K
個人教授・麻雀フライデー	各2K
ズームイン・大霊界	各3K
麻雀革命・放浪記 掟	3K
カメラ小僧・放浪記 外伝	各3K
雀師 ・ねるとん牌鯨団	各4K
麻雀学園・ 麻雀大予言	各5K
トリプルウォーズ	8K
トリプルウォーズ 2	10K
コミック劇場	12K
七次元の妖精	8K
グッとE雀	5K
クラブ 90'	12K
危機一髪真由美ちゃん	3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）	38K※
ダライアス Ⅱ（3〃）	30K◎
アフターバーナー	58K◎
アフターバーナー Ⅱ	48K◎
ギャラクシーフォースⅡ	88K◎
サンダーブレード	48K◎
バトルシャーク	18K◎
アクアジャック	18K◎
W. G. P.	18K◎
ウェック ルマン	38K◎
ターボアウトラン	58K◎
A. B. コップ	58K◎
スーパーハングオン	48K◎
パワードリフト	88K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。コンボなら遊べます。

ダライアスⅡ（2画面） 38K◎―ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK）

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。（5K）

分割払い（頭金なし）始めました

基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
３～３６回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!

詳細はお問合わせ下さい。 （提携・オリエントコーポレーション）

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が１K加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１K。１万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB＋JAMMAハーネスをサービス （PCBの種類は指定できません）

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。８０円切手２枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を！

EYE-NET FAXサービス開始 オールド基盤．珍品基盤．少数基盤．格安情報．etc．リアルタイムに提供。（毎週 月・金 正午発行

12トリガーボタン（ストⅡ対応！）

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発／秒（MAX）の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV !!
1ヵ年保証のCOMBO AV !!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで！24時間OK !!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

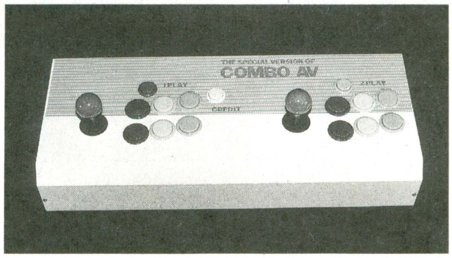
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-31-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘットフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光タイオート表示）各電源ラインに安全ヒュース付（取替もワンタッチ）
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ヒテオコンハータ使用 ヒテオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒュースの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリカーホタンのすく上に各スタートホタンを配置 コンティニューかとてもし易くなりました

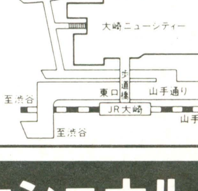


満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ仕様（12ボタン）
- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……………… ¥30,000
- ●Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）……………… ¥28,000
- ●VRタイプ（上記両方対応）……………… ¥33,000

※パソコン用モニター（15kHz対応のみ、400ライン専用は不可）も使用できます。
※シンクセパレーター（2,000円増）を使用すればＫＤ862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00
（毎週水曜、第2・第3日曜定休）

新型コンボAV発売中 !!
機能性重視

1年間保証

本体価格 ¥25,000

ホットな最新情報（在庫表）は80円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号（東京都品川区西品川2-6-3）
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3448-8070（代） FAX.03-5496-1047

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5″ or 3.5″)シリーズ

12,990円AI囲碁4, 13,800円JET PACK, 各11,480円三国志IV, 提督の決断II, 3×3EYES, 対局囲碁全集, JEDAI-ジェダイ(9821専用グラフィックツール), プリンセスメーカーII, AIVパーフェクトセット, 各10,980円シンジケート, マイホームドリーム, ストライクコマンダー, シャドーキャスター, ウルティマアンダーワールド, 森田将棋4, 将棋聖天II, ポリスノーツ(9821), ウルフィッシュギャロップ, 源平合戦, 各9,980円ドラゴンスレイヤー英雄伝説III, A列車IV, 卒業II, SIM FARM, スーパー野球道2, 臥竜伝, 柿木将棋, ソードダンサー凶刃の女神, スレイヤーズ!, Veil of Darkness, 天地無用!, F117ナイトホーク16色, チェックシックス2・SP, 誕生(9821), ガンシップ2000, F29リタリエイター, 極II, 銀河英雄伝説4, トキオ, 信長の野望覇王伝, 項劉記, 現代大戦略EX, シュヴァルツシルトIV, ダービースタリオン98, ウイニングポスト, GE・TENII, ヴァージンドリーム, 無人島物語, 皇帝の要塞, スーパーリアル麻雀PIV, レジオナルパワーIII, アローン・イン・ザ・ダーク, ロードス島戦記II, 銀河鉄道の旅, 新メモリーズ, アヤ, 誕生(9821), エルドミニオン, ザ・ナイト, ダークサイドオブジーン, 各9,430円アルヴァリーグ冒険記, サークIII, バイブルマスター2, デッド・フォース, ブランマーカー, ナイツ・オブ・ザ・スカイ, パワードール, 各8,630円ATLASII, 天下御免, 空軍大戦略, ルナテックドーン, ファーランドストーリー伝記, 魔法の天使クリーミイマミー, 各8,530円満開電飾3, Jリーグ1994プロサッカー, ロードス島戦記II(9821), クラシックロード2, 雀豪4, MS-DOS Ver. 3.3D, 5.0A, (7,980円鳳凰の如く), 各7,830円亜美・風立ちぬ, シムシティ2000, 緋王伝IIダッシュHD, ファーランドストーリー, スチームハーツ, ファーストクイーンIV, ノーザンヴァース, スーパードックワールド, 姑娘の涙, レジオナルパワーII, 大航海時代II, 大戦略IV, マクロススカルリーダー, スタークルーザー2, チェックシックス2, 高校教師, 宇宙の騎士テッカマンブレード, タンクコープスWWII, 各6,980円ドラゴンナイト4, ミラージュ2, 淫獣学園, 戯画もーしょん, クリスタルリナール, JINN-ジン, プライベートスレイブ, 禁断の血族(9821), ネクロノミコン, レッスルエンジェルススペシャル, ダイバーズ, けっこう仮面, ハーフムーンにかわるまで, 魔天学園, ハースキュアリー, V. Gヴァリアブル・ジオ, ツーショット・ダイアリー, リビドー7, シャングリラ2, 舞夢, 稚恵美・奈緒美(9821), 夢現ドリーミイ, 乱世～, ラビアンスリー, 続・妖獣戦記, DOR・SE・93, パンドラの森, はんていんぐるーれっと, あにまーじゃんX, ワーズワース, エレメンタル王, 98スタジアム, メタルアイ, ハートヒートガールズ, (6,680円ランス4), 各6,230円VENUS, ASH, いけにえ, VIPERV10, ブルーガーネット, ミッション, 誘惑の吐息, Marins, 宇宙快盗ファニーBee, REIRA, もっこりまんRPG, 秘密指令1919, ギャンブラー～Queen'sCup, デザイア, 悦楽の学園, 美穂, 稚恵美, 誰も知らない, エンジェル, 禁断の血族, 闇の稜線, 河原崎家の一族, 淫獣幻夢II, 魔竜学園, トワイライト, 野々村病院の人々, 突撃みっくす, 真倭伝, 華と散るらん, プリティ戦隊きゃるる～ん, 学園ボンバー, 電撃DIVISION, ツモつきー, ホップ・ステップ雀符, ようこそシネマハウスへ, 牌牌遊戯, 雀ジャカ雀, 天仙娘々, 麻雀幻想曲II, 雀ボーグすずめ, 麻雀でPON!, Oh!Pai, 雀妃楼, アラベスク, ヒータークイーン, 暗黒千年王国, レッスルエンジェルスIII, ストロベリー大戦略II, ドッぴゅんドンぴ写, クレセント, 時空査察官ハヤテ, グラムキャッツ1, 2, 亜紀子, 淫獣幻夢, プレミアム2, 落第天使コロン, サークルメイト, 恭子のいじわる, クロスチェンジャー, キューティーCOP, 遊人スペシャル校内写生1～3セット, 極楽まんだら, リップルカフェ, if2-イフ2, 格闘娘リョーコ, エンゲージエランズ, ぷりんせすでんじゃあ, Marion, DAYS in DUEL, ポゼッショナー, 電撃ナース, チェリーボム, GOKKO Vol・1ドクター, Vol・2スクールガールズ, Vol・3, ナイトウォーカー, ポゼッショナー, (6,580円魔導学院R), 各5,430円ここは楽園荘, 超高層クライシス, VIPER-GTS, TRIGGER, ウイニングポストパワーアップキット, コンサート, アンヴィヴァレンツ, 英雄志願, DOR・SEさきがけ, DALK, チャクラ, 壮陽佳肴, PONKAN(ポンカン), DOR, 2, 3, ランスII, III, ふぇち, VIPER V6, V8, 闘神都市, G・R, ヒーターキング, DPS・SG, SG set2, set3, スーパーD・P・S, ヒーターパワフル, AIV, 三国志IV, 提督の決断II・パワーアップKiT, 制服マンション只今マン室1号棟, マクロスラブストーリーズ, (15,800円MS-Window3.1, NECは16,800円

FM-TOWNSシリーズ

各12,980円三国志IV, 提督の決断II, 各11,480円信長の野望覇王伝, 囲碁II, 項劉記, 3×3EYES, 各10,980円ストライクコマンダー, Jリーグ1944プロサッカー, レベルアサルト, フラッシュバック, エアーコンバットII SP, 各9,980円MS-DOS V6.2基本, 現代大戦略EXスペシャル, スーパーリアル麻雀PIV, ストロングホールド皇帝の要塞, 斬III, 緋王伝II, シージ, A列車IV, 新・メモリーズ, シュヴァルツシルトIV, F29リタリエイター, 極II, 皇帝の要塞, ロードス島戦記・II, ダークサイド・オブ・ジーン, ソリチュード上巻, 下巻, ビューポイント, 銀河英雄伝説IIISP, 新AYA, 新インビテーション, ダービースタリオン, スーパーリアル麻雀PIV, Veil of Darkness, アローン・イン・ザ・ダーク, F117Aナイトホーク, トキオ, レジオナルパワーIII, ライフ&デスII, 誕生, レジェンド・オブ・バロア, 女子高生少女発熱, 女子高生少女伝説, シュヴァルツシルト, ウイニングポスト, 各9,430円スーパーリアル麻雀, クイーンオブデュエリスト外伝α, 大航海時代II, 卒業'93, ヴェインドリームII, サークIII, パワードール, バイブルマスター, エメラルドドラゴン, 各8,680円エルフィッシュ, ウイングコマンダー, アトラスII, 栄光は君に3, 機甲師団II, 天下後免, 各8,580円インディージョーンズ, センチュリオン, 電電伝説, ガジェット, デスブレイド, シャドー・オブ・ザ・ビーストII, モンキーアイランド2, クラシックロード1, リブルラブル, 各7,830円マッスルボマー, スカベンジャー4, あすか120%, キングスバウンティ, プリンスオブペルシャ2, ブランマーカー, 人形使い, 私説・戦国時代, AZURE, 達人王, 虹色電飾娘, ハイパープラネット四季・春編, DORベストセレクション上巻, 下巻, ビューポンイト, センシャルエンジェルス, SECREセクレ①～⑦, デビューします①, ②, レジオナルパワーII, ドラゴンハーフ, ファーランドストーリー, 私説・戦国時代, クイーンオブデュエリスト外伝+αライト, マッドストーカー, 各6,980円ドラゴンナイトIV, ワーズワース, 同級生, ポッキー1・2&ポニオン, スーパーウルトラむっちんぷりぷり, うわきなあなた, 禁断の血族, EMIT Vol.1, 2, ハーフムーンにかわるまで, リビドー7, レッスルエンジェルス3, バンパイアハイすく～る, ネクロノミコン, メタルアイ, ビースト3, マッドパラドックス, ヴァーストニス, 究極タイガー, インクレディブルマシーン, シャングリラ2, 稚恵美, 奈緒美, 夢現～Dreamy, DOR SE'93, DE-JAII, 飛翔鮫, マリンフィルト, ゆみみみっくす, 続・妖獣戦記, 各6,180円宇宙快盗ファニーBee, ランスIV, 各6,230円淫獣学園, 河原崎家の一族, REIRA, 野々村病院の人々, イマージュ2, アラベスク, if(イフ)2, ムーンライトエナジー, スコラ・ムービー・マガジン, DALK, 極楽まんだら, THAT'S投稿, エンジェル, プレミアム2, イリウム, ぷよぷよ, エルフィッシュ・ライト, レッスルエンジェルス, II, ドラゴンナイトIII, ELLE, シャングリラ, イマージュ, クレセント, レミングス2, ルア, キッドピックスJr., 学園ボンバー, 雀ジャカ雀, 妖獣クラブカスタム, 雀妃楼, Oh!Pai, 麻雀幻想曲II, 麻雀でPON!, 牌牌遊戯, 各5,430円あゆみちゃん物語, ランスIII, II, I, アンヴィヴァレンツ, A列車IVマップ+パワーアップキット, ぷるぷるパラダイス, DALK, PONKAN, 闘神都市, ベルズアベニュー1, 2, マージナルストーリーズ, DPS・SG・SGset2, 3, DOR1～3, Dr・STOP, スーパーD・P・S, アリスの館, II, あやよさん1-2-3, ウィングコマンダーシナリオ, ハビタットVol 2.1・L13, 各2,580円フリーウエア4, ソフトウエア入選作品集Vol. 2, 3, 各2,230円フリーウエアコレクション5～8, (2,430円フリ・コ・レ・マーティ1), 各2,630円スーパーテクノロジーデモ1993, フリ・コレ4, (21,200円F-BASICV2.1, (15,500円MS-Window3.1)

X68000シリーズ

各9,980円ストリートファイターIIダッシュ, 信長・覇王伝, 極, 沈黙の艦隊, ウイニングポスト, スーパーリアル麻雀PIV, 各8,580円餓狼伝説スペシャル, キャッスルズ, 各7,830円あすか120%, 大魔界村, ジオグラフシール, 各6,980円ドラゴンナイトIV, 同級生, JINN-ジン, 突撃ばっこんストリート, シャングリラ2, ぷよぷよ, 各6,230円バンパイアハイすく～る, 宇宙怪盗ファニーBee, 学園ボンバー, 亜紀子, 雀ジャカ雀, Oh!Pai, 雀神クエスト, 麻雀幻想曲II, 河原崎家の一族, 各5,430円AMBIVALENZ～二津背反, ランスII・III, 闘神都市, VIPER V8, V6, DALK, G・R, 各4,290円チェルノブ, スターフォース, テラクレスタ, (5,320円クレイジークライマー1+2), (6,930円リブルラブル), (4,560円ワールド・オブ×6800II), (7,430円キーパー), 各4.680円アルゴスの戦士, ミスターDO!/ミスターDO! VS ユニコーンズ,

Macintosh(Windows3.1)

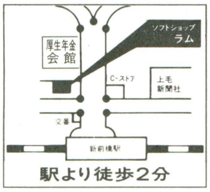
各11,480円三国志IV, 碁ライアス, 女体解剖, 各9,980円ZAPPINK, 召使いSP, Hyper AV, 2, 3, 信長・覇王伝, マックポン, 卒業, セロファニア, ストライクコマンダー, 各7,830円お楽しみ女子高生たち, イメージ倶楽部, 口内写生, Night48, アイドルプレイゾーン, PGAツアーゴルフII, デジタルエロチカ1・2, 3・4, IN THE BODY, 東京ブルセラクラブ, スーパーランジェリーエモーション, 魅惑の制服伝説, 美少女1, 2, プリンスオブペルシャ2, 東脳, SEXY AVマガジン, 各6,230円ORGASM, シーモアバット, エキス3, HOT SKINスペシャル, あでぃらーと, ONADORU Ver 2, 各4,980円巨乳戦隊パイレンジャー, 美保, ウルトラピンク, 亜紀子, 奈緒美, (3,230円THE野球拳・2・3・4),

DOS/V

各11,980円プリンセスメーカー2, 三国志IV, 提督の決断II, 各9,980円アローン・イン・ザ・ダーク2, ウイニングポスト, エピック, ダービースタリオン, ウイニングポスト, A列車III, F29リタリエイター, 信長・覇王伝, 斬III, 現代大戦略EX, (10,980円ストライクコマンダー), 各7,980円アローンインザダーク2, レッスルエンジェルス3, シムシティ2000, インカ帝国黄金郷の復活, エルフィッシュ, 各6,980円DOS/Vパチンコ, オール美少女エクストラ, 雀道,

ネオジオ・ハード, 周辺機器

各8,830円餓狼伝説, クロスソード, ゴルフ, (9,980円ワールドヒーローズ), 各19,800円餓狼伝説スペシャル, サムライスピリッツ, 得点王2, 21,600円トップハンター, 18,000円龍虎の拳II, 22,980円ワールドヒーローズ2JET, 3,300円メモリーカード, 2,200円RGBケーブル, 2,000円RFコンバーター, 32,800円NEO-GEO, 5,380円, ネオジオコントローラー, 24,800円PCエンジンDUO-R, 9,980円メガドライブII, 24,500円メガCDII, 54,800円FMタウンマーティ(マウス付), (5,180円XE-1・ST2), (8,320円XE-1PRO), 7,120円XAV-IS, 5,980円XMD-2・3RGB, 59,800円XVGA-1V, 16,800円スーパーファミコン, ハードディスク260HDD-44,800円, 340HDD-49,800, 540HDD-61,800円, 倍速CD-ROMドライブ-29,800円, 各3,380円フロッピーケース5″180枚入3.5″150枚入, (TVシールド14・15型3,980円, 20型21型5.580円), 45,800円, 3DO REAL, ネオジオCD予約受付中!9月発売



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。(郵便振替の方は通信欄に記入) 郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。(610円～地域により異る)。
- 宅急便での代金引換は別途料金になります (送料620円より、代引手数料400円)。
- その他取扱い品、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器、3DO。

- 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日　夏休み期間中は平日11：00より営業です
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17-13

※募集 ①FAX・BOX利用者（1BOX～1000BOXまでOK。必要に応じてBOX番号をチラシ掲載もいたします）操作簡単音声ガイドも使用できます ②ブラックマガジン掲載記事・イラスト投稿募集 ③版下作成いたします（D.T.P電子組版。このチラシもD.T.P電子組版です）④電脳Supperブラックマガジン取扱い店 ◉各お問い合せ、くわしい資料はストレート管理部までご相談ください。

日本一の情報・小さな巨人・何でもあり 9999のFAX・BOX

新作ソフト発売リスト
パソコン・ワープロも激安

03-3373-7849
24時間FAX価格情報 情報料無料
BOX番号 ［0024#］ ストレートの総合案内
BOX番号 ［0025#］ 各社の総合案内

全国通販のストレート倶楽部

24時間価格・在庫情報のFAXサービス　操作説明

① プッシュ回線の電話で「FAX情報BOX」を呼び出します。03-3373-7849

② FAX・BOX番号 0024# または 0025# を押してください。

③ ピーという発信音が聞こえましたら、スタートボタンを押してください。

④ あなたのFAXに資料が届きます 情報料無料

ダイヤル回線の場合は、トーンかプッシュを押しながらBOX番号を入力してください

新FAXBOX

TEL 03-3373-7849

0024#	ストレートの総合案内	0096#	次号広告DOS/Vマガジン毎月8日
0025#	各社の総合案内	0097#	次号広告バックアップ活用毎月15日
0027#	メーカー在庫処分市場	0098#	次号広告パソコンパラダイス毎月20日
0040#	新作ゲームソフト特価	0099#	次号広告ショッパーズ毎月20日
0050#	DOS/V　周辺1	0100#	Justy　DOS/V
0059#	ワールド情報先取り	0110#	ユニオン/プロットワン
0060#	MAC関連　1	0120#	BROS　大阪
0069#	コピーエイド更新	0130#	ソフトピア　池袋
0081#	香港ゲーム機NEWS	0140#	パロディハウス　札幌
0084#	BOXオーナー募集案内	0150#	株　クレスト　総合
0086#	家電総合案内　大特価	0155#	エース電子株ドライブ
0090#	売りますコーナー	0160#	AT-PortIBM
0093#	次号広告ログイン毎月5日	0170#	株　ITC通販
0094#	次号広告電撃王毎月8日	0180#	解析堂
0095#	次号広告ベーシックマガジン毎月8日		

㊙ メーカー超特価、かくしBOX会員募集中

通販1周年記念均一大特価 売筋ソフト・各限定100本　98 68 Towns

送料何本でも600円　代引き500円
マウスマット（¥1500）プレゼント（先着3000名様）

品名	特価	品名	特価
ドラゴンナイト4	¥5500	いけにえ	¥5000
シャングリラ　2	¥5500	ふぇち	¥4500
ワーズ・ワース	¥5500	ASH　アッシュ	¥5500
メタルアイ	¥5500	Bacta　2	¥5500
同級生	¥5500	D' ark	¥5500
雀ジャカ雀	¥5000	ホップ、ステップ、雀符	¥5000
天神乱魔	¥5000	人形使い	¥6000
ネクロノミコン	¥5500	ここは楽園壮	¥4500
極楽マンダラ	¥5000	ツーショットDiary	¥5500
ストロベリー大作戦2	¥5000	GOKKO-1.2.3	¥5000
LIPSTICK	¥5000	デットフォース	¥7500
ドラキュラ伯爵	¥5000	ビーナス	¥5000
電撃ナース2	¥5500	マグアール	¥5000
ハーフムーン	¥5500	ジン永遠の勇士	¥5500
DEMON　CITY	¥5000	エレメンタル王	¥5000
アラベスク	¥5000	メタモルミーナ	¥5000
美　穂	¥5000	クリスタルリナール	¥5500
ヴァージンドリーム	¥8000	トリガー（しゃべる）	¥4500
電脳天使	¥7000	突撃みっくす	¥5000
宇宙怪盗ファニー	¥5000	REIRA	¥5000
アンヴィヴァレンツ	¥4500	河原崎家の一族	¥5000
ランス4　HD専用	¥5500	クレセント	¥5000
あゆみちゃん物語	¥4500	Oh!Pai	¥5000
DALK	¥4500	マリンバスター	¥5000
Dr. STOP	¥4500	プレミアル　2	¥5000
野々村病院の人々	¥5000	イクイクパッ君	¥5500

㊟ 店頭と通販価格は異なります。

電脳 Supper（夜食）　初心者からマニアまで必見
ブラック マガジン　発売中 B5 80頁　税込¥850

特集 香港SF周辺機器の驚異　バックアップとプロテクトパソコン・SFゲーム改造パラメ　謎のSFCD-ROM　UFOハイパーをV3に　UFOに増設RAMを　GAME DOCTORの隠れ技

BOX番号0081#　0082#

電脳遊戯月刊　最新版¥2,400
（メール代、手数料込み）



SFCファン必見

ゲーム100倍楽しくするよ!!

ゲームパートナー32M	49000円
UFOハイパー26M	39000円
X-ターミネーターV2.1	9800円
X-ターミネーター	7800円
トライスター	7800円

その他いろいろあります。資料請求はX-Bと書いて80円切手×13枚を送ってください（カタログ、パラメータ付です）

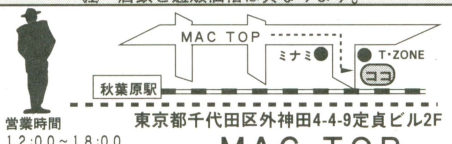
BOX新設 0087# 0088# ファミコンソフト中古売買コーナー

香港直輸入おもしろゲーム雑誌（パラメータなど掲載）
電脳遊戯月刊　最新版¥2,400（メール代、手数料込み）
さらに年間購読¥22,800も受付中　BOX番号
UFO ㊙ニュース　GP ㊙ニュース　0081#
（UFO又はGPの機能&パラメータ・他機種互換など）
各¥1,000を今なら→80円切手×7枚を郵送してください
SF関連商品もお取扱いいたします。

- 消費税、送料がいります。ソフトは何本でも600円
- 商品はすべてメーカー保証付新品です。初期不良は交換いたします。（二週間以内、当社までの送料はお客様負担です。）
- 現金書留、または、銀行振り込みで
- 便利な日・祝日・指定日配達OK!
- 代金着払いは、一個口につき手数料500円が必要です。
- お客様にストレート（各店共通）の総合見積書とカタログをお送りいたします。返信用の封筒に90円切手を貼ってお送りください。
- FAXでの注文は、さらに特典つき!!

パソコン ソフトショップ BROS!

〒556　大阪市浪速区日本橋3-12-6 サイトウビル2F
営業時間 AM 11:00-PM 7:00
TEL 06-646-1891
FAX 06-646-1892
振込み口座 三和銀行恵美須支店（普）3645828



営業時間 12:00~18:00
定休日…日・祝日

東京都千代田区外神田4-4-9定貞ビル2F

MAC TOP

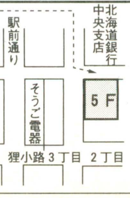
TEL03-5294-6350　FAX03-5294-6272

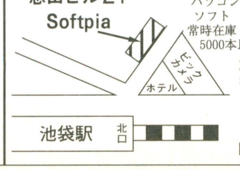
ブロック5F パロディ＊ハウス

PARODY HOUSE

〒060 札幌市中央区南2西2ブロック5F

年中無休 AM 11:00-PM 8:00
TEL 011-221-7006
FAX 011-221-2825





新品・中古 パソコン ソフト 常時在庫 5000本以上

Softpia

池袋駅北口ビックカメラ前
〒171　東京都豊島区西池袋1-25-1恩田ビル2階
☎03-3985-3268
■営業時間 AM 11:00-PM 8:00

〒151　東京都渋谷区幡ヶ谷3-19-4コーポキヨシ
（全国通信販売）

ストレート

TEL 03-3320-0450
FAX 03-3377-7793

東京都民銀行新宿支店
振り込み口座（普通）0720924
お振り込み手数料はお客様負担となります。
お振り込み前に必ず在庫の確認をしてください。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

恒例！夏休み超特価ビッグバーゲン開催中！（9/15迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

※8/13〜8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

■渋谷店（渋谷駅ハチ公口/1階が大和銀行のビル）
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
年中無休/AM10：00〜PM7：00

■吉祥寺店（JR吉祥寺駅ロンロンヤング館 郵便局前）
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
水曜日定休/AM10：30〜PM7：00（但し、火曜日のみ〜PM6：30）

通信販売はこちらへ ☎03-3463-4455（ヨシココ）

24時間FAX受付（ご注文や見積り依頼に!!） 03-3463-4454

全国通販OK　クレジット大歓迎　全商品完全保証付

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10：00〜PM7：00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は7月30日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済、ボーナス月のみの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
〈口座名義はすべて「㈱日本マイコン流通センター」です〉

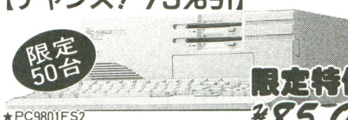
【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455
■吉祥寺店 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店 0422-21-9972

今月の㊤お奨め商品

NEC PC-9801FS2

【チャンス！75%引】 定価￥348,000



限定特価 ￥85,000

★PC9801FS2
● CPUにi386SX/20MHzを搭載した32ビット高速マシン
● ユーザーメモリー1.6MB標準搭載（最大14.6MB）
● 各種拡張に便利な前面ファイルスロットを採用
● 5インチドライブ2基標準装備

回数	1回目	2回目以降
12回	￥8,518	￥8,100
20回	￥5,533	￥5,100
36回	￥5,751	￥3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコン本体

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-9821Xt/C10W	(98MATEタワー)(Pentium/90MHz)(PCIバス搭載)	￥1,000,000の品	30%OFF	￥695,000	月々￥25,100の36回払い
NEC	PC-9821Xa/C9W	(98MATE)(Pentium/90MHz)(PCIバス搭載)	￥730,000の品	31%OFF	￥499,000	月々￥25,400の24回払い
NEC	PC-9821Xa/U1	(98MATE)(Pentium/90MHz)(PCIバス搭載)	￥500,000の品	30%OFF	￥349,000	月々￥17,800の24回払い
NEC	PC-9821Xn/U8W	(98MATE)(Pentium/90MHz)	￥570,000の品	30%OFF	￥399,000	月々￥20,300の24回払い
NEC	PC-9821Xp/U8W	(98MATE)(DX4/100MHz)	￥448,000の品	30%OFF	￥314,000	月々￥16,000の24回払い
NEC	PC-9821Xs/U7W	(98MATE)(DX2/66MHz)	￥348,000の品	29%OFF	￥245,000	月々￥12,500の24回払い
NEC	PC-9821Xe/U7W	(98MATE)(486SX/33MHz)	￥238,000の品	28%OFF	￥169,000	月々￥8,600の24回払い
NEC	PC-9821Cs2/S3	(98マルチ)(本体&CRT&CDセット)	￥468,000の品	31%OFF	￥319,000	月々￥11,500の36回払い
NEC	PC-9821Nd	(98ノートカラー)(486SX/33MHz,カラー液晶)	￥348,000の品	27%OFF	￥249,000	月々￥9,000の36回払い

メーカー	商品名	定価	特価
NEC	PC-9801BA2/U2	￥338,000	￥209,000
	PC-9801BA2/U7	￥378,000	￥209,000
	PC-9801BS2/U2	￥238,000	￥145,000
	PC-9801BS2/U7	￥278,000	￥148,000
	PC-9801BX2/U2	￥178,000	￥124,000
NEC	PC-9821Ce2/S1	￥298,000	￥199,000
	PC-9821Ce2/S2	￥348,000	￥245,000
	PC-9821Ce2/S2D	￥363,000	￥255,000
	PC-9821Ce2/T2D	￥373,000	￥265,000
	PC-9821Cs2/S2	￥428,000	￥295,000
	PC-9821Be/U7W	￥268,000	￥158,000
NEC	PC-9821Bs/U7W	￥298,000	￥168,000
	PC-9821As2/U2	￥328,000	￥209,000
	PC-9821Ap2/U2	￥448,000	￥268,000
	PC-9821Ap2/C9W	￥700,000	￥398,000
	PC-9821An/U2	￥590,000	￥408,000
富士通	FMタウンズII ME2A	￥198,000	￥125,000

漢字プリンター

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-PR1000E/4	(A4対応レーザープリンター)	￥148,000の品	53%OFF【限定超特価品】	￥67,800	月々￥6,300の12回払い
NEC	PC-PR201/40	(136桁、ドットインパクト式)	￥59,800の品	22%OFF	￥45,800	月々￥4,200の12回払い
キヤノン	BJC-600J	(カラーインクジェット)	￥120,000の品	28%OFF	￥84,800	月々￥7,800の12回払い
エプソン	MJ-700V2C	(A4、フルカラーインクジェット)	￥99,800の品	21%OFF	￥77,800	月々￥8,500の10回払い
キヤノン	BJ-10V/Lite	(インクジェットプリンター)	￥69,800の品	49%OFF	￥34,800	月々￥3,200の12回払い
キヤノン	BJ-220JC	(A3対応インクジェット式)	￥98,000の品	44%OFF	￥53,900	月々￥5,000の12回払い
富士通	FP-110FN	(PC/FM用熱転写プリンター)	￥49,800の品	60%OFF	現金特価 ￥19,500	
NEC	PC-PR101T/165R	(A4、カラー熱転写プリンター)	￥94,800の品	31%OFF	￥64,800	月々￥3,200の24回払い
NEC	PC-PR101/TN103R	(A4、カラー熱転写プリンター)	￥74,800の品	32%OFF	￥49,800	月々￥2,400の24回払い

カラーディスプレイ

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
三洋	CMT-D14UM5	(14インチ、マルチスキャン)	￥118,000の品	61%OFF	￥44,800	月々￥2,200の24回払い
エレコム	HRM-17E	(17インチ、マルチスキャン)	￥138,000の品	41%OFF	￥79,800	月々￥3,900の24回払い
NEC	PC-KM153	(15インチ、マルチスキャン)	￥110,000の品	40%OFF	￥64,800	月々￥6,000の12回払い
IDEXON	MF-8517	(17インチ、マルチスキャン)	￥94,800の品	7%OFF	￥87,000	月々￥8,000の12回払い
NEC	PC-KM172	(17インチ、マルチスキャン)	￥198,000の品	29%OFF	￥138,000	月々￥6,800の24回払い
NEC	PC-KD1421	(14インチ、アナログ)	￥76,800の品	50%OFF【限定30台】	￥38,000	月々￥3,500の12回払い
エレコム	HRM-14	(14インチ、アナログ、4モードスキャン)	￥69,800の品	46%OFF	￥36,800	月々￥3,400の12回払い

ハードディスク

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
各社	98用外付け340メガ				￥39,800	月々￥3,600の12回払い
各社	98用240メガ外付け				￥34,800	月々￥3,200の12回払い
アルトス	INNER120MA【限定50台】	(98MATE用内蔵IDE 120メガ)	￥53,000の品	71%OFF	現金特価 ￥14,800	
各社	98FELLOW用内蔵340メガ				￥31,800	月々￥5,600の6回払い
各社	98MATE用内蔵340メガ				￥32,800	月々￥5,800の6回払い
各社	98Note用内蔵340メガ	(PC9801Ne、NSR、NC、NA/C NX/C、マルチ等対応)			￥42,800	月々￥3,900の12回払い
各社	98Note用内蔵250メガ	(PC9801Ne、NSR、NC、NA/C NX/C、マルチ等対応)			￥29,900	月々￥5,300の6回払い

その他の周辺機器

メーカー	品名	定価	特価
ロジテック	LMO-200(MO)	￥79,800	￥57,800
ロジテック	LMO-340(MO)	￥128,000	￥84,000
ICM	MO-230S(MO)	￥148,000	￥108,000
ランド	LFBC-210(CD-ROM)	￥38,000	￥17,800
TAXAN	TS-220(CD-ROM)	￥59,800	￥25,800
各社	外付540メガハードディスク		￥49,900
各社	ノート用120メガハードディスク		￥21,800
各社	ノート用540メガハードディスク		￥59,900
各社	14400ボーFAXモデム		￥24,800
AIWA	PV-AF144V5(モデム)	￥64,800	￥29,800
サン電子	MS144AVF(モデム)	￥36,800	￥26,800
NEC	スピークス10(ファクシミリ)	￥64,700	￥33,800
	FMタウンズマーティ	￥98,000	￥49,800
パナソニック	WOODY	￥358,000	￥265,000

分割回数は3〜60回までお選びになれます。又、ボーナス併用のお支払いやボーナス月のみの支払いもOK。セットでのクレジットも大歓迎!!

●上記の商品は全て新品です。 ●中古品の在庫もございます。3,000台の在庫を検索して特価をご案内致します。
●お近くの方は是非各店舗へご来店ください。 ●在庫切れ商品のご予約もお気軽にお申し付せください。
●お手持ちのパソコン、周辺機器など高価にて現金で即買取致します。（新品から中古までOK）
●価格には消費税は含まれておりません。 ●在庫と特価は変動しますのでご確認ください。
●送品に対する送料は別途必要です。 ●代金引換え配送可能（若干の手数料要）

広告の商品は当社取扱品の一例です。その他の商品はお電話でお問合せ下さい。

株式会社 日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
TEL 03-3463-4455 FAX 03-3463-4454

当社お奨めセット販売(安心のセット購入で、すぐに使えます。)

超高速98マルチメディアセット

NEC	PC9801BA2/U7	￥378,000
ランド	LFBC-210(倍速CD-ROM)	￥38,000
メルコ	EMF-8M(8M-RAM)	￥49,800
NEC	MS-DOS Ver5.0A	￥9,800
NEC	MS-Windows 3.1	￥21,800
三洋	CMT-D14UM5(14″マルチCRT)	￥118,000
合計定価		￥615,400

47%引 特価 ￥324,300

● i486DX2/66MHzCPU搭載/120メガハードディスク内蔵の高速9801に人気のマルチスキャン対応カラーモニターをセット
● メモリー合計11.6MB!Windowsもバッチリ!
● 人気のCD-ROMソフトも楽しめるフロントローディング式マルチセッション対応倍速CD-ROMドライブをセット!

回数	1回目	2回目以降
10回	￥37,262	￥36,500
18回	￥22,033	￥21,300
36回	￥13,047	￥11,700

クレジット表は、消費税込の価格です

ノートパソコン派のお奨めセット

EPSON	PC486NAS2	￥248,000
メルコ	XRE-4000AS	￥27,000
エレコム	EN-240EP(240メガHDD)	￥72,800
EPSON	MS-DOS Ver5.0	￥12,800
合計定価		￥360,600

43%引 特価 ￥204,700

● i486SX/25MHz搭載ノートパソコンに4メガRAMと250メガHDD、MS-DOSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	￥23,871	￥23,000
18回	￥14,667	￥13,400
36回	￥7,714	￥7,400

クレジット表は、消費税込の価格です

マック 超特価セット

アップル	MAC LC575(8MB/HD320/CD)	￥398,000
エプソン	MJ-700V2C(フルカラープリンター)	￥99,800
エプソン	ELINK2(MAC接続アダプター)	￥12,000
合計定価		￥509,800

34%引 特価 ￥336,600

● カラーモニター&CD-ROM一体型の超人気マッキントッシュ
● 8メガRAM&320メガHDD&キーボードも付属で買ってすぐに使えます。
● 人気のA4フルカラーインクジェットプリンターをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	￥38,534	￥37,900
18回	￥23,003	￥22,100
36回	￥15,073	￥12,100

クレジット表は、消費税込の税込です

マルチメディアならタウンズだ!

富士通	FMタウンズIIモデルMX170A	￥468,000
三洋	CMT-D14UM5(14″マルチCRT)	￥118,000
合計定価		￥586,000

【限定20セット限り】

53%引 特価 ￥277,900

● 486(66MHz)CPU&CD-ROM&170メガHD搭載タウンズにマルチスキャン14インチカラーCRTをセットで半額以下!
● マルチメディアソフトも豊富でさらにWindowsにも即対応OK!

回数	1回目	2回目以降
10回	￥31,730	￥31,300
18回	￥19,773	￥18,200
36回	￥12,090	￥10,000

クレジット表は、消費税込の価格です

カラーノートパソコン激安セット

NEC	PC9801NX/C	￥438,000
メルコ	ENX-12MT(12メガRAM)	￥69,800
NEC	MS-DOS Ver5.0A	￥9,800
日本テクサ	TRUST-NE250SI(250メガHDD)	￥65,800
合計定価		￥583,400

42%引 特価 ￥335,600

● i486高速CPU搭載でTFTカラー液晶モニター搭載
● 250メガのハードディスクと余裕の12メガRAMをセット
● 最新版MS-DOS Ver5.0Aをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	￥38,306	￥37,800
18回	￥23,518	￥22,000
36回	￥13,770	￥12,100

クレジット表は、消費税込の価格です

最高速PC98MATEセット

NEC	PC9821As2/U2	￥328,000
三洋	CMT-D14UM5(14″マルチCRT)	￥118,000
NEC	MD-DOS Ver5.0A	￥9,800
アルトス	INNER-120MA(120メガHDD)	￥53,000
合計定価		￥508,800

46%引 特価 ￥269,600

● i486SX/33MHz-CPU搭載の超高速処理パソコン
● 内蔵の120メガハードディスクとマルチスキャンカラーモニターをセット
● 最新版MS-DOS Ver5.0Aをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	￥30,468	￥30,400
18回	￥18,441	￥17,700
36回	￥11,775	￥9,700

クレジット表は、消費税込の価格です

激安98マルチメディアパソコンセット

NEC	PC9821Be/U7W	￥268,000
ランド	LFBC-210(倍速CD-ROM)	￥38,000
三洋	CMT-D14UM5(14″マルチCRT)	￥118,000
合計定価		￥424,000

51%引 特価 ￥206,700

● i486SX/25MHzの高速デスクトップパソコン
● MS-DOS&MS-Windowsを内蔵ハードディスクにインストール済
● 内蔵の倍速CD-ROMをセット!
● マルチスキャンカラーモニターと本体内蔵のアクセラレーターで買ってすぐにハイレゾWindows環境が楽しめます。

回数	1回目	2回目以降
10回	￥23,427	￥23,300
18回	￥13,636	￥13,600
36回	￥10,320	￥7,400

クレジット表は、消費税込の価格です

マルチメディアの先駆者! FMタウンズセット

富士通	FMタウンズIIモデルMA170A	￥368,000
三洋	CMT-D14UM5(14″マルチCRT)	￥118,000
合計定価		￥486,000

51%引 特価 ￥237,900

● 486(33MHz)CPU&CD-ROM搭載タウンズ本体に人気のハイレゾ対応カラーCRTをセット
● マルチメディアソフトも豊富でさらにWindowsにも即対応
● マルチメディアに必須のハードディスク170メガ内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	￥27,116	￥26,800
18回	￥16,593	￥15,600
36回	￥8,972	￥8,600

クレジット表は、消費税込の価格です

その他の新品特価商品

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	PC9821Bp/U7W	¥398,000	¥218,000
NEC	PC9821Bp/U8W	¥438,000	¥238,000
NEC	PC9821As2/U7W	¥418,000	¥239,000
NEC	PC9821As2/U8W	¥458,000	¥258,000
NEC	PC9821Ap2/U8W	¥580,000	¥318,000
NEC	PC9801BX2/M2	¥192,000	¥135,000
NEC	PC9801BX2/U7	¥238,000	¥145,000
NEC	PC9801FS5(i386SX/20MHz 40メガHDD内蔵)	¥468,000	¥99,800
NEC	PC9821Np/340W(TFTカラー液晶、340メガHDD内蔵)	¥840,000	¥575,000
NEC	PC9821Ne2/340W(TFTカラー液晶、340メガHD内蔵)	¥578,000	¥398,000
NEC	PC9821Ne2(TFTカラー液晶)	¥458,000	¥318,000
NEC	PC9821Ne(TFTカラー液晶、2.6メガRAM実装)	¥588,000	¥298,000
NEC	PC9801NX/C(TFTカラー液晶、640x400)	¥438,000	¥248,000
NEC	PC9801NS/A(486ノート、新製品)	¥248,000	¥159,000
NEC	PC9801NL/R120A (PC98ノートライトR、120メガHDD内蔵)	¥328,000	¥225,000
エプソン	PC486FR2(i486SX/33MHz)	¥148,000	¥118,000
エプソン	PC486FS2(i486DX2/66MHz)	¥198,000	¥159,000
エプソン	PC486MU2IWM2(17CRT&CD-ROM付マルチメディアパソコン)"	¥398,000	¥298,000
エプソン	PC486MU2GW(CD-ROM付マルチメディアパソコン)	¥278,000	¥209,000
エプソン	PC486MR2(i486SX/33MHz)	¥178,000	¥138,000
エプソン	PC486MS2(i486DX2/66MHz)	¥258,000	¥198,000
エプソン	PC486Note-NAS2	¥248,000	¥134,000
エプソン	PC486Note-NASC2(TFTカラー液晶、在庫限定特価品)	¥448,000	¥268,000
エプソン	PC486Note-NAUC2(TFTカラー液晶)	¥458,000	¥335,000
富士通	FMV466DE1(Viperプレゼント、340メガHD、キーボード付)	¥378,000	¥238,000
富士通	FMタウンズII Fresh(MF170F)(CRTセット超特価)	¥368,000	超特価
富士通	FMタウンズII MX20(i486DX/66MHz)	¥398,000	超特価
富士通	FMタウンズII MX340A(i486DX/66MHz、340メガHDD内蔵)	¥518,000	¥268,000
富士通	FMタウンズII MA20(i486SX/33MHz)	¥298,000	超特価
富士通	FMタウンズII MA340A(i486SX/33MHz、340メガHDD内蔵)	¥418,000	¥238,000
富士通	FMタウンズII MA340W(i486SX/33MHz、340メガHDD内蔵)	¥398,000	超特価
富士通	FMタウンズマーティ	¥98,000	¥49,800
IBM	PS/V Vision2408-WMB(CRT/CD-ROM一体型)	¥368,000	¥269,000
パナソニック	WOODY(CF-V31DBGJ TV付マルチメディアパソコン)	¥358,000	¥265,000
アップル	マッキントッシュLC575(8M/HD320/CD-ROM/CRT)	¥398,000	¥248,000
アップル	マッキントッシュPM7100(66AV/16MB/HD500/CD-ROM)	¥588,000	¥409,000
	ワープロ		
富士通	オアシス30LX601(ハガキ/名刺印刷可能、超特価)	¥198,000	¥99,800
東芝	JW-R1(ルポR1、液晶、3.5FDD、超特価)"	¥148,000	¥95,000
	カラーディスプレイ		
NEC	PC-KD1521(0.31、15インチ、アナログ)	¥89,800	¥49,800
NEC	PC-TD151(0.31、TV付、スピーカ内蔵、超特価)	¥108,000	¥68,000
IDEXON	MF-5117J (17 マルチスキャン 限定特価品)"	-------	¥69,900
IDEXON	MF-8617 (17 マルチスキャン 0.26)"	¥104,800	¥89,900
IDEXON	MF-8615A(15 マルチスキャン)"	¥59,800	¥51,800
富士通	FMV-DP831(14、4モードスキャン)"	¥95,000	¥32,800
ICM	LS-2617FN2(17 マルチスキャン 0.26)"	¥119,800	¥85,000
	ハードディスク/光磁気ディスク(MO)		
	ハードディスクの安さでは絶対の自信があります。比べてください!		
各社	500メガ外付けハードディスク、98用SCSI I/F付	-------	¥47,800ヨリ
各社	98MATE用 内蔵540メガハードディスク	-------	¥48,000ヨリ
各社	98FELLOW/ファイルベイ用 内蔵540メガハードディスク	-------	¥48,000ヨリ
各社	98ノートシリーズ用用内蔵500メガハードディスク	-------	¥59,900ヨリ
各社	エプソンノートシリーズ用内蔵240メガハードディスク	-------	¥37,800ヨリ
各社	エプソンノートシリーズ用内蔵340メガハードディスク	-------	¥47,800ヨリ
各社	エプソンノートシリーズ用内蔵500メガハードディスク	-------	¥68,800ヨリ
エレコム	EN-125DP(東芝ダイナブックシリーズ用125メガHDD)	-------	¥36,800
アルトス	バース240FX(タウンズ用外付け240メガHDD)	¥69,800	¥34,800
アルトス	エリアス360DX(タウンズ用外付け360メガHDD)	¥99,800	¥39,800
アルトス	エリアス500DV/MX(タウンズ用外付け500メガHDD)	¥155,000	¥51,800
	CD-ROMドライブ		
日本テクサ	LU-CD2(CD-ROMドライブ)	¥69,800	¥35,800
エレコム	ECD-250(PC98用CD-ROM、超特価)	¥59,800	¥44,800
NEC	PC-CD-60(CD-ROMドライブ、98用)	¥55,000	¥39,800
ランド	LFIC-250(98ファイルスロット用倍速CD-ROM)	¥48,000	¥36,800
	漢字プリンター/FAX		
NEC	PC-PR1000E/4W(トナー付、レーザープリンター)	¥138,000	¥89,800
NEC	PC-PR201/65(136桁、カラー、ドット)	¥115,000	¥75,800
NEC	PC-PR101/J110(A4カラーインクジェットプリンター)	¥69,800	¥49,800
キャノン	LBP-B406E II (レーザープリンター、ハガキ～B5、A4、B4対応)	¥238,000	¥158,000
エプソン	MJ-1000V2(マッハジェット、B4対応 超特価)	¥99,800	¥59,800
エプソン	AP-1000V2(48ドットカラー熱転写プリンター)	¥69,800	¥47,800
エプソン	VP-1100(136桁、24ドット、限定特価)	¥79,800	¥49,800
富士通	FMJP-101G(A4インクジェットプリンター)	¥79,800	¥37,800
	その他の周辺機器		
各社	2400ボ-FAXモデム	-------	¥7,800ヨリ
NEC	PC9801-37(PC用パソコンFAXボード、在庫限定)	¥125,000	¥10,000
エプソン	GT-6500Win2(A4 カラースキャナー、98&Win用)	¥99,800	¥77,800
I/Oデータ	GA-1024AL(98用グラフィックアクセラレータボード)	¥32,000	¥24,800
I/Oデータ	GA-1280AL(98用グラフィックアクセラレータボード)	¥43,000	¥33,800
カノープス	PowerWindow928 II LB(98用フルカラーWindowsボード)	¥78,000	¥57,500
NEC	PC9801-86(PCM対応サウンドボード)	¥25,000	¥19,800
エム・エス・アイ	SS-10 II (98用ステレオFM音源ボード、トランスミッター内蔵)	¥16,800	¥13,800
メルコ	HSC-D7(サイリックスコプロ、Cx83D87/20～33MHz、限定品)	¥19,800	¥8,800
CRC	CRC-FD-3.5SS(PC98用 3.5x1、2HD/2DD)"	¥18,500	¥14,800
CRC	CRC-FD-3.5WS(PC98用 3.5x2、2HD/2DD)"	¥31,800	¥24,800
ロジテック	LFD-51(PC98用 5x1、2HD専用)"	¥29,800	¥23,800
ロジテック	LFD-52(PC98用 5x2、2HD専用)"	¥44,800	¥35,800

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

夏休みの超特価ビッグバーゲン!(9/15迄)

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
● ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

※8/13～8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK!

盗難でも安心総合保険システム!!

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

日本マイコン流通センター

通信販売受付センター 03(3463)4455
(ヨシコココ)

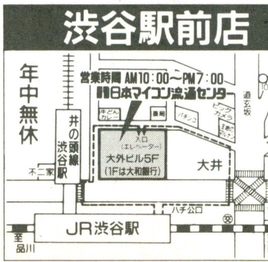
通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店㊰6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊰1133110
第一勧業銀行 渋谷支店㊰2870068
あさひ銀行 渋谷支店㊰451454
郵便振込口座 00160-0-168261
● 口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929
★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00～PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00～PM7:00) 年中無休
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店

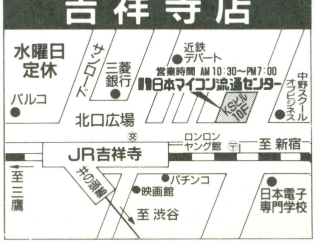


※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM10:30～PM7:00 但し、火曜日のみ～PM6:30) 毎週水曜日定休
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※8/13～8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(2～4回払)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積りや当社カタログ請求もお気軽に!! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

富士通 FM-TOWNSII モデルMA17A

新品　定価￥368,000

【超特価限定10台】



46%引

- スライドトレー式CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- 高速i486SX/33MHz-CPU搭載超人気タウンズ
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています
- 標準でハイレゾ対応を実現! 使いやすさ更に向上!
- 内蔵170メガハードディスク搭載
- JISキーボード付属

特価 ￥198,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥16,633	￥15,200
20回	￥12,510	￥11,900
36回	￥9,484	￥7,100

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FM-TOWNSII モデルMX17A

新品　定価￥468,000

【超特価限定10台】



49%引

- スライドトレー式CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- 高速i486DX/66MHz-CPU搭載超人気タウンズ
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています
- 標準でハイレゾ対応を実現! 使いやすさ更に向上!
- 内蔵170メガハードディスク搭載
- JISキーボード付属

特価 ￥238,000

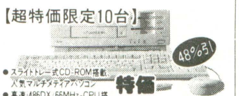
回数	1回目	2回目以降
15回	￥19,583	￥18,300
20回	￥15,114	￥14,300
36回	￥9,102	￥8,600

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FM-TOWNSII モデルMX34A

新品　定価￥518,000

【超特価限定10台】



48%引

- スライドトレー式CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- 高速i486DX/66MHz-CPU搭載超人気タウンズ
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています
- 標準でハイレゾ対応を実現! 使いやすさ更に向上!
- 内蔵340メガハードディスク搭載
- JISキーボード付属

特価 ￥268,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥20,745	￥20,700
20回	￥17,067	￥16,100
36回	￥13,191	￥9,600

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FM-TOWNSII モデルCX20

中古品　定価￥333,000

【超特価限定20台】



特価 ￥59,000

- CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています

回数	1回目	2回目以降
6回	￥11,220	￥10,700
10回	￥7,143	￥6,600
18回	￥5,285	￥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 FM-TOWNSII モデルCX40

中古品　定価￥433,000

【超特価限定20台】



特価 ￥69,000

- CD-ROM搭載、人気マルチメディアパソコン
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています
- 40メガハードディスク搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	￥12,690	￥12,600
10回	￥8,522	￥7,700
18回	￥5,230	￥4,500

クレジット表は、消費税込の価格です

中古商品特価表 7/31以降フェアー期間限定 販売予定特価表 (表の他にも多数在庫あります。)

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	N5200ﾓﾃﾞﾙ07AD I (N5261-24、8FDx2、386SX/16MHz)"	--------	¥15,000
NEC	PC9821Ne(i486SX/33MHz、ｶﾗｰ液晶ﾉｰﾄ、640x400/480対応)	¥588,000	¥288,000
NEC	PC9801NX/C(i486SX(J)/20MHzCPU、98ﾉｰﾄ、ｶﾗｰ液晶)	¥438,000	¥218,000
NEC	PC9801NC(98Noteｶﾗｰ)	¥598,000	¥178,000
NEC	PC9801NS/A120(98Note 120ﾒｶﾞHD内蔵)	¥328,000	¥165,000
NEC	PC9801NS/A(98Note)	¥248,000	¥148,000
NEC	PC9801NS/E(98Note NS/E)	¥278,000	¥108,000
NEC	PC9801N(98Note)	¥248,000	¥55,800
NEC	PC9801LS5(40ﾒｶﾞHD内蔵、ﾌﾟﾗｽﾞﾏﾓﾆﾀｰ搭載ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ)	¥866,000	¥118,000
NEC	PC9801LX4(20ﾒｶﾞHD搭載ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ)	¥588,000	¥89,800
NEC	PC9801LX2	¥448,000	¥79,800
NEC	PC98LT1(98LTﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ)	¥238,000	¥29,800
NEC	PI-ET1(ﾎﾟｹｯﾄｻｲｽﾞ電子手帳)	¥34,800	¥5,800
NEC	PC9821Ce/S2(CRT,CD-ROM,120ﾒｶﾞHDｾｯﾄ)	¥488,000	¥209,000
NEC	PC9821Ce/S1(CD-ROM搭載、CRTｾｯﾄ)	¥378,000	¥185,000
NEC	PC9821-S1(CRT,CD-ROMｾｯﾄ)	¥318,000	¥158,000
NEC	PC9801CS2(CRT一体型)	¥398,000	¥89,800
NEC	PC-H98S-U8-002(i486SX/20MHz)	¥548,000	¥94,800
NEC	PC98RL5(386/20MHz、40ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥970,000	¥89,800
NEC	PC9801FA5(i486SX/16MHz、40ﾒｶﾞHD内蔵)	¥578,000	¥118,000
NEC	PC9801FS2	¥34,800	¥75,000
NEC	PC9801DA2(32ﾋﾞｯﾄ)	¥44,800	¥99,800
NEC	PC9801DS/U2(32ﾋﾞｯﾄ)	¥358,000	¥79,800
NEC	PC9801DX2	¥318,000	¥74,800
NEC	PC9801RA51(32ﾋﾞｯﾄ)	¥668,000	¥108,000
NEC	PC9801RA21(32ﾋﾞｯﾄ)	¥498,000	¥94,800
NEC	PC9801RX21	¥338,000	¥68,000
NEC	PC9801RX2	¥398,000	¥64,000
NEC	PC9801VX41(20ﾒｶﾞHD内蔵)	¥630,000	¥67,800
NEC	PC9801VX21	¥433,000	¥58,000
NEC	PC9801VX4(20ﾒｶﾞHD内蔵)	¥693,000	¥64,800
NEC	PC9801VX2	¥433,000	¥55,800
NEC	PC9801VM21	¥390,000	¥39,800
NEC	PC9801VM4(20ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥830,000	¥39,800
NEC	PC9801VM2 (別売り256K-RAM¥3,000有り)	¥415,000	¥30,000
NEC	PC9801VF2 (別売り256K-RAM¥3,000有り)	¥348,000	¥24,800
NEC	PC9801M2 (別売り512K-RAM¥5,000有り)	¥415,000	¥24,800
NEC	PC9801F2 (別売り512K-RAM¥5,000有り)	¥398,000	¥19,800
NEC	PC9821-S1(CD-ROM搭載、CRTｾｯﾄ)	¥318,000	¥148,000
NEC	PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	¥328,000	¥158,000
NEC	PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	¥218,000	¥98,000
NEC	PC9801UX21(FM音源搭載)	¥348,000	¥55,800
NEC	PC9801UV11(FM音源搭載)	¥218,000	¥49,800
NEC	PC9801U2(FM音源搭載)	¥298,000	¥25,000
NEC	PC98DO	¥298,000	¥42,800
NEC	PC98DO+	¥278,000	¥64,800
NEC	PC88VA2(ｽﾃﾚｵFM音源内蔵)	¥298,000	¥29,800
NEC	PC88VA	¥298,000	¥24,800
NEC	PC8801MR	¥238,000	¥21,800
NEC	PC8801MH	¥208,000	¥19,800
NEC	PC8801FA	¥168,000	¥18,800
NEC	PC8801FE(家庭用TV(ﾋﾞﾃﾞｵ入力端子付)に接続できます	¥129,000	¥24,800
NEC	PC8301FE2(家庭用TV(ﾋﾞﾃﾞｵ入力端子付)に接続できます	¥119,000	¥29,800
NEC	PC8801FH30	¥168,000	¥17,800
NEC	PC8801SR30	¥258,000	¥18,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-486NoteASX2(ｶﾗｰ液晶ﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ)	¥328,000	¥178,000
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386NoteARX2(ｶﾗｰ液晶ﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ)	¥398,000	¥158,000
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386NoteW1B(40ﾒｶﾞHD内蔵)	¥418,000	¥99,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286LP-STD(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、ﾌﾟﾘﾝﾀｰ内蔵)	¥298,000	¥45,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286V-STD(286/10MHz)	¥298,000	¥39,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286C-STD(PC-Club)	¥168,000	¥35,000
東芝	J3100SL001VW(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸV386、VGA対応、3ﾓｰﾄﾞFD搭載)	¥378,000	¥135,000

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
東芝	J3100SL011(PWS5016A、10ﾒｶﾞHDD内蔵、ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ)	¥398,000	¥29,800
東芝	J3100GT-002(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、2FDD仕様)	¥498,000	¥39,800
東芝	J3100GT-021A(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、20ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥648,000	¥45,800
東芝	PA7032A(ﾊﾟｿﾋﾟｱ16ﾓﾃﾞﾙ100)	--------	¥0
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-510C(X68030-HD、80ﾒｶﾞHDD搭載)	¥488,000	¥238,000
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-800C(X1)	¥155,000	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-856C(X1ﾀｰﾎﾞII)	¥178,000	¥22,800
ｼｬｰﾌﾟ	PC-1501(ﾎﾟｹｺﾝ)	¥64,800	¥16,800
富士通	FM-TOWNS ﾏｰﾃｨ (新品同様CD-ROM搭載人気ゲーム機)	¥98,000	¥39,800
富士通	FM-TOWNS各種 (当社広告7ﾍﾟｰｼﾞ目参照)	--------	超特価
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ2本体	¥398,000	¥35,800
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ2F本体	¥378,000	¥45,000
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ20F本体	¥323,000	¥53,000
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ40H(40ﾒｶﾞHD内蔵)本体	¥473,000	¥59,000
富士通	FM-TOWNSIICX20本体	¥333,000	¥59,000
富士通	FM-TOWNSIICX40(40ﾒｶﾞHDD内蔵)本体	¥433,000	¥69,000
富士通	FM-TOWNSIIHG20本体	¥303,000	¥69,000
富士通	FM-TOWNSIIHR20本体	¥328,000	¥85,000
富士通	FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体	¥288,000	¥85,000
富士通	FM-TOWNSIIUG20(CRT一体型)本体	¥268,000	¥89,000
富士通	FM-TOWNSIIUR20(CRT一体型)本体	¥288,000	¥129,000
富士通	FM-16β-FD	¥400,000	¥5,000
富士通	ﾌｧｺﾑ9450ΛmkII本体(F9451SS12)	¥425,000	¥7,800
日立	JB-806E2	--------	¥0
三菱	ﾏﾙﾁ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(ﾓﾉｸﾛﾓﾆﾀｰ)	--------	¥0
三菱	M3125-A14	--------	¥0
沖電気	IF-800ｼﾘｰｽﾞ各種(本体、CRT他)	--------	¥0
ｱｯﾌﾟﾙ	ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭLC520(20MB/HD160/CD/CRT)	--------	¥175,000
ｱｯﾌﾟﾙ	ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭPowerBook165C(8MB/HD160/内蔵ﾓﾃﾞﾑ搭載)	--------	¥178,000
任天堂	ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ	¥25,000	¥12,800
任天堂	ﾌｧﾐｺﾝ	¥14,800	¥3,900
ｿｰﾄﾞ	M-68	--------	¥0
ｼｬｰﾌﾟ	ｻﾞｳﾙｽ(PI-3000)	¥65,000	¥33,800
ｼｬｰﾌﾟ	PA-9550(電子手帳)	¥59,800	¥17,800
ｼｬｰﾌﾟ	PA-6100(電子翻訳手帳)	¥14,800	¥4,800
	ＭＳＸシリーズ　各種		
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-A1mk2(MSX2)	¥29,800	¥12,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-A1(MSX2)	¥29,800	¥11,800
SONY	HB-101(MSX)	¥46,800	¥5,000
SONY	HB-F1II(MSX2)	¥29,800	¥9,800
三洋	PHC-35J(MSX2+、PHC-70FDのFD無し版、限定品)	--------	¥8,000
東芝	HX-10DPN(MSX)ｼﾞｬﾝｸ	--------	¥2,000
各社	MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR　多数	--------	¥3,000ﾖﾘ
	ＩＢＭおよび　ＰＣ／ＡＴ互換　パソコン本体		
IBM	5551-J99(ｼﾞｬﾝｸ品)	--------	¥2,000
IBM	5551-D03(PS55、8086/8MHz)	--------	¥5,000
IBM	5541-P19(3.52DD1FD&30ﾒｶﾞHDD、ｶﾗｰ対応、16ﾋﾞｯﾄ)"	--------	¥15,800
IBM	5561-H08(80286/8MHz、20ﾒｶﾞHDD、ｶﾗｰ対応)	--------	¥10,000
	ワープロ		-
富士通	ｵｱｼｽ30AX-CD(CD-ROM搭載、56ﾋﾟﾝｱｳﾄﾗｲﾝB4印字)	¥278,000	¥128,000
富士通	ｵｱｼｽ30SF(12CRT、24ﾋﾟﾝB4印刷)"	¥228,000	¥59,800
	ハードディスク　ＣＤ－ＲＯＭ		-
NEC	PC-CD60D(98ﾌｧｲﾙﾍﾞｲ用倍速CD-ROM)	¥135,000	¥15,800
NEC	CD-ROM2ｼｽﾃﾑ(PCｴﾝｼﾞﾝ用CD-ROMﾄﾞﾗｲﾌﾞ+I/Fｾｯﾄ)	¥57,800	¥9,800
NEC	PC-H98S/8-E02(PC-H98S用100ﾒｶﾞHDD)	¥250,000	¥17,800
各社	PC98ｼﾘｰｽﾞ用外付けSCSI100ﾒｶﾞHDD	--------	¥19,800
各社	PC98ｼﾘｰｽﾞ用外付けSCSI240ﾒｶﾞHDD	--------	¥29,800
各社	PC98ｼﾘｰｽﾞ用外付けSCSI340ﾒｶﾞHDD	--------	¥34,800
各社	PC98Noteｼﾘｰｽﾞ用内蔵120ﾒｶﾞHDD	--------	¥19,800
各社	PC98Noteｼﾘｰｽﾞ用内蔵250ﾒｶﾞHDD	--------	¥25,800
各社	ｴﾌﾟｿﾝNoteｼﾘｰｽﾞ用内蔵120ﾒｶﾞHDD	--------	¥19,800
各社	ｴﾌﾟｿﾝNoteｼﾘｰｽﾞ用内蔵250ﾒｶﾞHDD	--------	¥25,800
各社	PC98MATE用内蔵120ﾒｶﾞHDD	--------	¥10,800

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
各社	PC98MATE用内蔵240ﾒｶﾞHDD	--------	¥26,800
各社	PC98FELLOW用内蔵120ﾒｶﾞHDD	--------	¥9,800
各社	PC98FELLOW用内蔵240ﾒｶﾞHDD	--------	¥25,800
ｴﾆｯｸｽ	EFX-100G(ﾀｳﾝｽﾞ用100ﾒｶﾞHDD)	¥118,000	¥19,800
日本ﾃｸｻ	NJ-DP80V(ﾀﾞｲﾅﾊﾟｯｸ80V、ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸ用80ﾒｶﾞHDD)	¥98,000	¥25,800
富士通	MB-27674A(FM16β用HDD)	--------	¥5,000
東芝	PA7219(HDD)	--------	¥0
	フロッピーディスク		
NEC	PC9831-MW(98用52HD FD、1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ仕様)	¥180,000	¥10,000
任天堂	ﾃﾞｨｽｸｼｽﾃﾑ	¥15,000	¥3,000
SONY	HBD-F1(MSX2用外付け3.5FDDﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥36,800	¥17,800
CRC	CRC-FD3.5WS(98用3.52HD/2DD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥43,800	¥22,800
ｼｬｰﾌﾟ	MZ-1F07(MZ2000ｼﾘｰｽﾞ用5FD)	¥158,000	¥2,000
E.I.E	MDF-11(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸ用3.5 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥36,800	¥9,800
ｴﾚｺﾑ	FDD-3.5WA(98用3.52HD/2DD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥49,800	¥18,800
ｱｷｭﾚｰﾄ	FDD-3WT(98用3.52HD/2DD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ、新品限定)	¥23,800	¥19,800
ｱｷｭﾚｰﾄ	FDD-3ST(98用3.52HD/2DD 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ、新品限定)	¥15,800	¥13,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-FD1A(MSX2用外付け3.5FDDﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥39,800	¥17,800
東芝	JWT-3008A(JW-500用8FDDﾕﾆｯﾄ)	--------	¥0
	プリンター		-
IBM	5512-200(JX用16熱転写、ｼﾞｬﾝｸ)	¥175,000	¥0
NEC	N-5154-32(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	¥128,000	¥0
NEC	N-5263-25A(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	--------	¥3,500
NEC	N-5263-26(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	--------	¥5,000
NEC	NM-9400(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥298,000	¥26,800
NEC	PC-8825(80桁、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	¥176,000	¥11,800
NEC	PC-PR101F(80桁、24、ﾄﾞｯﾄ)	¥158,000	¥26,800
NEC	PC-PR101L(80桁、24、ﾄﾞｯﾄ、附属品無し、ﾋﾟﾝ折れ)	--------	¥5,000
NEC	PC-PR102TL3(A4、24ﾋﾟﾝ、熱転写小型)	¥50,000	¥24,800
NEC	PC-PR201H2(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥245,000	¥29,800
NEC	PC-PR201TL(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥170,000	¥39,800
NEC	PC-PR201TH(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥145,000	¥44,800
NEC	PC-PR201V(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥298,000	¥39,800
NEC	PC-PR406LM(A4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥368,000	¥29,800
NEC	PC-PR406S(24ﾋﾟﾝ、熱転写、ｽｷｬﾅｰ機能付)	¥94,800	¥39,800
SONY	HBP-F1C(B4縦、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写、MSX用)	¥49,800	¥23,800
ｱｯﾌﾟﾙ	ｲﾒｰｼﾞﾗｲﾀｰII	¥79,800	¥24,800
ｱｯﾌﾟﾙ	ｽﾀｲﾙﾗｲﾀｰII	--------	¥29,800
ｴﾌﾟｿﾝ	HG-2550(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ)	¥248,000	¥24,800
ｴﾌﾟｿﾝ	HG-2500(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ)	¥248,000	¥19,800
ｴﾌﾟｿﾝ	VP-2061PC(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥130,000	¥39,800
ｴﾌﾟｿﾝ	VP-550PC(80桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥87,000	¥22,800
ｶｼｵ	MW-24(MSXｼｲﾘｰｽﾞ用24ﾋﾟﾝ、ﾜｰﾌﾟﾛﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥39,800	¥14,800
ｷｬﾉﾝ	BJ-130J(136桁、ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄ式、人気商品)	¥198,000	¥39,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-8IIAJ-2(B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥1,320,0	¥12,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-B406(PCﾓﾃﾞﾙ、B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ、超特価)	00	¥49,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-B406S(PCﾓﾃﾞﾙ、B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ、超特価)	¥598,000	¥55,800
ｼｬｰﾌﾟ	CE-125S(PC1261等ﾎﾟｹｺﾝ用)	¥588,000	¥5,000
ｼｬｰﾌﾟ	CE-126P(PC1240/1260等用)	¥36,800	¥5,000
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PC1(80桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥17,800	¥17,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PC5(80桁、48ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥69,800	¥29,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PK2(80桁、9ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥96,800	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PK8(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ式)	¥128,000	¥29,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PP2(4色ｶﾗｰﾌﾟﾛｯﾀｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥152,000	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PN1(80桁、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	¥54,800	¥19,800
ｼｬｰﾌﾟ	IO-735(136桁、ｶﾗｰｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥134,800	¥44,800
ｽﾀｰ	AR-2415(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ式)	¥248,000	¥29,800
ｽﾀｰ	BR-2415(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥144,000	¥29,800
ｽﾀｰ	TR-24CL(A4、ｶﾗｰ熱転写)	¥94,800	¥22,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-PA1(MSX用、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	¥69,800	¥19,800
ﾌﾞﾗｻﾞｰ	M-1724P(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ、PC-PR互換、新品限定)	--------	¥34,800
精工舎	GP-250(A4、ﾄﾞｯﾄ)	¥148,000	¥3,800
精工舎	GP-550E(80桁、9ﾋﾟﾝ、18ﾄﾞｯﾄ印刷)	¥69,800	¥7,500

業界最長 中古パソコン 永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取
(お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです!)

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!
簡単申込

各社カードも利用できます
アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販

中古パソコン 月々¥3,000より
商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK! (ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター
下取品や修理申込品などの商品は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店
又は、▶〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店
へお送り下さい。尚、お電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

中古 新品 の 組合せ は 自由!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

富士通 FM-TOWNS マーティ

中古品　定価￥98,000

【超特価限定20台】



- CD-ROM搭載、人気マルチメディアゲーム機
- ゲーム、教育、ビジネス、CD写真集など多数のCD-ROMソフトが発売されています
- ハックアップに便利な3.5″フロッピーディスク搭載

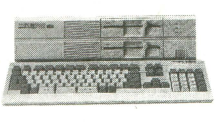
特価 ￥39,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,659	￥7,200
10回	￥5,288	￥4,400

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-88VA

中古品　定価￥298,000

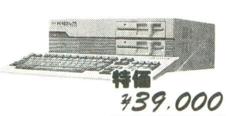


- 5″(2HD、2D)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- FM音源搭載

現金特価 ￥24,800

NEC PC-9801VM21

中古品　定価￥390,000



特価 ￥39,000

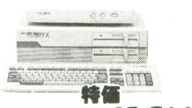
- 5″(2HD、2DD)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- 初心者に最適！

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,281	￥7,100
10回	￥5,286	￥4,300
15回	￥3,191	￥3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801VX41

中古品　定価￥630,000



特価 ￥67,800

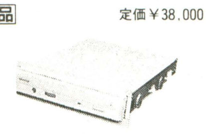
- 5″(2HD、2DD)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- 初心者に最適！
- 20メガハードディスク内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	￥12,873	￥12,300
10回	￥ 8,068	￥ 7,600
15回	￥ 5,763	￥ 5,200

クレジット表は、消費税込の価格です

ランドコンピュータ LFBC-210

新品　定価￥38,000



- 98シリーズファイルヘイ用倍速CD-ROM
- 98の各種ファイルヘイに簡単に取付け可能
- 内部バスより直接テータを転送しますので高速てしかもI/F不要！
- フォトCDマルチセッション対応

58%引

現金特価 ￥15,800

中古商品特価表 7/31以降フェアー期間限定 販売予定特価表（表の他にも多数在庫あります。）

メーカー	商品名	定価（円）	特価（円）
東芝	PA-7260(パソピア用、136桁、16ドット)	¥193,000	¥0
東芝	PA-7281(136桁、漢字プリンターIII)	--------	¥9,800
東芝	PWS-5266A(パーソナル熱転写プリンター)	¥58,000	¥10,000
東芝	PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	¥58,000	¥19,800
日立	MB-1050(80桁、ドット式)	--------	¥0
富士通	F6163-T1(オアシス30AD-EX使用可能、48ピン熱転写)	¥70,000	¥19,800
富士通	F9454L5(FACOM9450シリーズ用)	--------	¥5,800
富士通	FMPR-201(24ピン、熱転写)	--------	¥14,800
富士通	FMPR-203B2(24ピン、熱転写)	--------	¥16,800
富士通	FMPR-354G(24ピン、ドット)	--------	¥16,800
富士通	FMPR353A(136桁、24ピン、ドット)	¥138,000	¥19,800
富士通	MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	¥300,000	¥15,800
富士通	OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	¥45,000	¥15,800
ライトマン	ライトマン	--------	¥0
	プリンターオプション		
エプソン	#7336(シートフィーダー、HG2550/2500/2000用ダブルピン)	¥40,000	¥1,000
エプソン	#8330(シートフィーダー、RP80シリーズ用)	¥38,000	¥1,000
エプソン	#8693(SP80用PC対応カートリッジ)	¥6,000	¥0
エプソン	#8695(SP80用FM対応カートリッジ)	¥6,000	¥0
エプソン	AP500FMRC(AP500用FM対応カートリッジ、新品限定)	¥3,500	¥1,000
エプソン	AP500XRC(AP500用X1/X68対応カートリッジ、新品限定)	¥3,500	¥1,000
エプソン	PRFC3(HG4800用ゴシック体カートリッジ)	¥25,000	¥2,000
エプソン	VP500TU(VP500用トラクターフィーダー)	¥7,000	¥1,000
エプソン	VP550PTU(VP550用トラクターフィーダー、新品限定)	¥7,000	¥1,000
エプソン	VP800PTU(VP800用トラクターフィーダー、新品限定)	¥8,000	¥1,000
エプソン	VP1000CSF(VP1000用シートフィーダー)	¥30,000	¥1,000
エプソン	VP1000PTU(VP1000用トラクターフィーダー、新品限定)	¥10,000	¥1,000
エプソン	VP1350PTU(VP1350用トラクターフィーダー、新品限定)	¥10,000	¥1,000
エプソン	VP135EXCSF(VP135EX用シートフィーダー、新品限定)	¥25,000	¥1,000
エプソン	VP1700CSFA(VP1700用シートフィーダー、新品限定)	¥15,000	¥1,000
スター	#87289220(TR-24CL用細ゴシックフォント)	¥18,000	¥1,000
キャノン	ASF-0811J(BJ300J用シートフィーダー)	¥18,000	¥1,000
キャノン	EP-Lカートリッジ(LBP A404用トナー)	¥17,000	¥1,000
キャノン	EP-Sカートリッジ(LBP-A408/8II用トナー)	¥21,500	¥1,000
キャノン	PCROM-EXII(LBP A404用拡張ROMボード)	¥30,000	¥5,800
富士通	FMPR-201R1(FM-PR201用第2水準ROM、新品限定)	¥23,000	¥1,000
富士通	FMPR-203CB(FMPR203B2/204B用ハガキ対応シートフィーダー)	¥25,000	¥1,000
富士通	FMPR-302C2(FMPR302A用シートフィーダー)	¥35,000	¥0
富士通	FMPR-302T2(FMPR302A用トラクターフィーダー)	¥10,000	¥0
富士通	FMPR-353CG3(FMPR353G/353G2用シートフィーダー)	¥25,000	¥1,000
東芝	J31ASF01(デュアルモードプリンター用シートフィーダー)	¥50,000	¥0
東芝	JWX2093B(ルポ95HD/95G/88FX他用ハガキ自動給紙ユニット)	¥10,000	¥1,000
ロジテック	LMP-400R-1M(セントロ2:2/シリアル1:1 1MBプリンターバッファー)	¥94,800	¥15,800
ロジテック	LMP-400S-512(1:1 512KBプリンターバッファー)	¥44,800	¥8,000
NEC	N5263-84(N5200プリンター用トラクターフィーダー)	--------	¥0
NEC	NM-9022-04(NM9900用カラー印刷ユニット)	¥20,000	¥1,000
NEC	PC-8822-03(PC8822/8821用トラクターフィーダー)	¥16,000	¥0
NEC	PC-PR101-14(PC-PR101F用シートフィーダー)	¥30,000	¥1,000
NEC	PC-PR101G-03(PC-PR101G用トラクターフィーダー)	¥16,000	¥1,000
NEC	PC-PR101GS-03(PC-PR101GS用トラクターフィーダー)	¥13,000	¥1,000
NEC	PC-PR201T-06(PC-PR201Tシリーズ用ロール紙ホールダー)	¥3,000	¥0
NEC	PC-PR201-13(PC-PR201シリーズ用トラクターフィーダー)	¥18,000	¥1,000
NEC	PC-PR201T-15(PC-PR201TL用ピンフィーダー)	¥10,000	¥1,000
ブラザー	PF-50(M1024シリーズ用ピンフィーダー)	¥5,000	¥1,000
日本REM	PR-403T(PR40T用カラーユニット)	¥8,000	¥2,500
日本REM	PR-B4CSF(PR-B400用シートフィーダー)	¥24,000	¥4,000
スター	PT-15XM(JR200シリーズ用トラクターフィーダー)	¥10,000	¥2,000
スター	SF-10DP(AR2410用シートフィーダー)	--------	¥3,000
スター	SF-20(スター製シートフィーダー)	--------	¥3,000
	デイスプレイ		
NEC	N-5925U(20インチ、ハイレゾ対応、アナログ)	¥598,000	¥35,000
NEC	N-5925L(20インチ、ハイレゾ対応、アナログ)	¥598,000	¥35,000
NEC	N-5913L(14、98用、アナログ)	--------	¥24,800
NEC	N-5913(14、98用、アナログ)	--------	¥24,800
NEC	PC-60M43(2000文字相当、デジタル)	¥64,800	¥9,800
NEC	PC-KD851(4000文字、デュアルモード、アナログ、0.31)	¥158,000	¥34,800
NEC	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	¥138,000	¥29,800
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	¥89,800	¥26,800
NEC	PC-KD861(4000文字、デュアルモード、アナログ、0.31)	¥138,000	¥32,800
NEC	PC-KD881(4000文字、アナログ、0.28)	¥118,000	¥35,800
シャープ	CU-21CD(21インチ、3モード、アナログ)	¥139,800	¥65,800
シャープ	CZ-850D(15、デジタル、TV機能付)	¥129,800	¥39,800
シャープ	CZ-860D(14、アナログ&デジタル、2モードスキャン、TV機能付)	¥99,800	¥44,800
シャープ	MZ-1D22(14、デジタル&アナログ、4000文字、0.39)	¥108,000	¥29,800
IDEXON	MF-5015(15、0.38、アナログ、マルチスキャン)	¥128,000	¥39,800
エプソン	CR-4500(14、マルチスキャン)	--------	¥39,800
SONY	CPD-14CD1(14、2000文字、デジタル&アナログ)	--------	¥29,800
SONY	CPD-1403(PC/AT用 14 0.38ピッチ)	¥125,000	¥24,800
SONY	CPS-14F1(14、アナログ21ピン、ビデオ入力)	¥60,000	¥27,800
CTX	CPS-1760LR(17、マルチスキャン)	--------	¥49,800
富士通	FM30-651(FMR30用サブディスプレイ)	¥38,000	¥3,000
富士通	FMTV-151(15、アナログ&デジタル、TV機能付、2000文字)	¥89,800	¥35,800
富士通	FM-DPC431(FMR用デジタル、0.39、640x400)	¥89,800	¥5,000
富士通	FM-DPC432(FMR/16用デジタル、0.31、640x400)	¥128,000	¥5,000
富士通	FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	¥89,800	¥27,800
富士通	MB-27333(14、4000文字、デジタル)	¥168,000	¥15,800
東芝	PA-7162W(パソピア16用)	--------	¥3,000
IBM	5515-300(JX用14カラーモニター)	¥132,000	¥3,000
IBM	5555-B01(モノクロモニター)	--------	¥3,000
IBM	5555-B06(PS/55用15インチカラーモニター)	¥70,000	¥3,000
アップル	MAC 12インチカラーRBGモニター	¥100,000	¥17,800
各社	4000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	--------	¥15,800
各社	2000文字対応、デジタルカラーCRT（全品均一特価）	--------	¥10,000
	メモリー／RAM関連		
I/O	PIO-6BE1-A(X68000ACE以降用1MB)	¥25,000	¥10,800
I/O	PIO-9234G-1MF(PC98汎用1MB)	--------	¥5,800
I/O	PIO-9234L-2MG(PC98汎用スタティック2MB)	¥165,000	¥6,800
I/O	PIO-EX134-2M(PIO-9X34P用増設2MB)	¥55,000	¥2,000
NEC	PC-9801-02N(PC9801シリーズ用128KB)	--------	¥1,000
NEC	PC-9801-21(PC9801シリーズ用128KB)	¥30,000	¥1,000
NEC	PC-9801-NA03(PC9801NA、NA/C用6MB)	¥64,000	¥15,800
NEC	PC-98RL-01(PC98RL用2MB)	¥120,000	¥7,800
メルコ	BM-1500(98汎用バンク式1.5MB)	¥59,800	¥5,800
メルコ	ENX-12MT(98NX/C用12メガ)	--------	超特価
メルコ	ENX-4000T(PC98NX/C用4メガ)	--------	超特価
メルコ	RSL-2000(J3100SL/V486E用2MB)	¥19,800	¥9,800
メルコ	VE-256(98スロットタイプ、256Kプリンターバッファー)	¥24,800	¥2,900
メルコ	VQ-256(98スロットタイプ、256Kプリンターバッファー)	¥39,800	¥2,900
ロジテック	KEMB-9256(98汎用256KB)	--------	¥3,000
沖電機	IF80327(IF-800用512K)	--------	¥3,000
	スキャナー		
富士通	FMSC-101(ハンディイメージスキャナー)	¥24,000	¥3,000
エプソン	PC-100V(モノクロハンディースキャナー)	¥44,800	¥15,800
シャープ	WD-04HS(書院ワープロ用ワイドスキャナー)	¥34,800	¥8,900
富士通	FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	¥89,800	¥39,800
富士通	F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	¥36,000	¥16,800
IBM	IBM6329(PS/55用A4スキャナー)	--------	¥9,800
	モデム		
富士通	FM50NMD311(FMノートブック用2400ボーモデムカード)	¥49,800	¥9,800
富士通	FMT-MD302(FMタウンズ用2400ボー内蔵モデムカード)	¥49,000	¥12,800
富士通	OAMDC301(オアシス30用2400ボーポケットモデム)	¥42,000	¥9,800
東芝	J31MCSS1(J3100用内蔵2400ボーモデムカード)	¥49,000	¥9,800
NEC	PC9801LV-06(98LV/LX/LS用1200ボーモデム、LV07/LS07要)	¥40,000	¥2,900
NEC	DATAX LSI-1200(1200ボー/半二重 銀行やネットワーク等の接続用)	¥148,000	¥3,000
NEC	PWP-MB2(文豪ワープロ用モデムボード)	¥20,000	¥2,900
エプソン	PCNFMC(PC286NoteF用2400ボーモデムカード、新品限定)	¥32,800	¥5,800
エプソン	SR-120AT(1200ボー全2重外付け汎用モデム)	¥49,800	¥2,900
アイワ	PV-2123(300全/1200半2重汎用外付けモデム)	¥29,800	¥1,900
アイワ	PV-CT24(J3100用全2重2400ボー内蔵モデム)	¥39,800	¥9,800
	その他の周辺機器		
アイワ	FF-P4800(FAX送受信プリンターエミュレーター)	¥98,000	¥19,800
八戸ファーム	CRTアダプターEX(エプソンノート用CRTアダプター)	¥9,800	¥4,800
八戸ファーム	CRTA-03E(98ノート用CRTアダプター)	¥5,800	¥3,000
シャープ	WD-01MD(書院WD-A900用RS232Cインターフェース)	--------	¥1,000
シャープ	CZ-8BV2(カラーイメージボード2)	¥39,800	¥6,800
シャープ	CZ-8KR(X1用漢字ROMボード)	¥38,000	¥1,000
東芝	PWS5156A(OHPプロジェクター投写機)	¥198,000	¥10,000
佐鳥電機	ST-0020-5N(データ転送分岐装置、新品限定)	--------	¥7,000
富士通	FMT-413(タウンズデジタル接続カード)	--------	¥1,000
エプソン	PWP-510(PWP-550/550C用8KB ICメモリー)	¥3,000	¥500
NEC	PC8801-17(88用ビデオアートボード)	¥49,800	¥9,800
NEC	PC98LT-05K(PC98LT用キャリングケース)	¥19,500	¥0
NEC	PC98XL^2-06(98用縦置き台)	¥10,000	¥0
NEC	PC9801-14(ミュージックジェネレーターボード)	¥28,000	¥1,800
NEC	PC9801LV-02(PC98LT互換ボード、PC9801LS-07要)	¥26,000	¥3,800
NEC	PC9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	¥12,000	¥7,000
シャープ	CZ-8EB3(X1シリーズ用拡張BOX、新品限定)	¥33,800	¥9,800
ユニテック電子	GX-22(4メガプリンターバッファー)	--------	¥16,800
ローランド	MIDI音源各種	--------	超特価
カシオ	CP-100(ハンディコピー)	--------	¥7,800
サイリックス	486CPU各種	--------	¥2,000ヨリ
インテル	80387コプロセッサー各種	--------	¥2,000ヨリ
富士通	FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	--------	¥9,800
富士通	FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	¥20,000	¥9,800
富士通	FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	¥120,000	¥10,000
東芝	JWT-2094D(ルポ ワープロ通信セット、新品限定)	¥45,000	¥15,800
東芝	JWX-2099A(ルポ用外部プリンター接続ケーブル、新品限定)	¥6,000	¥3,000
東芝	JWX2093B(ルポ用シートフィーダー)	¥10,000	¥5,800
各社	パソコンデスク	--------	¥1,000ヨリ
各社	ジョイスティク マウス 各種	--------	¥500ヨリ
各社	ファクシミリ各種	--------	¥9,800ヨリ

中古在庫数日本一！ 安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

※8/13〜8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK！

店内の品全て売ります

全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター
03(3463)4455（ヨシコココ）

通信販売 送金先
- 大和銀行 渋谷支店㊟6400197
- 住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110
- 第一勧業銀行 渋谷支店㊟2870068
- あさひ銀行 渋谷支店㊟451454

郵便振込口座 00160-0-168261
- 口座名義／㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901／仙台受付 022(261)0929
★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

（AM10:00〜PM7:00）年中無休

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

（AM10:30〜PM7:00 但し、火曜日のみ〜PM6:30）毎週水曜日定休

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※8/13～8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

夏休み超特価ビッグバーゲン!

中古から新製品まで超ディスカウント

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

棚ずれ品、新品ソフト超特価処分!

旧バージョンや箱のよごれ有の商品を95%引きから販売中!!

在庫限定のため お早めに ご注文下さい。

新品ソフト名	割引率	定価	特価
12ヵ国語電子辞書(98用CD-ROM)	85% 引き	¥50,000	¥7,500
3D倶楽部 (プライベートルーム編)	70% 引き	¥9,700	¥2,910
ARUGA SPIRITS (ワープロソフト)	80% 引き	¥38,000	¥7,600
ARUGA (P1EXE V2)	80% 引き	¥58,000	¥11,600
ASKA TOWNS (データベース)	75% 引き	¥40,000	¥10,000
Autotype For WINDOWS (英字認識ソフト)	90% 引き	¥75,000	¥7,500
BASIC/98 Fastコンパイラ	80% 引き	¥47,000	¥9,400
BASIC/98PRO	80% 引き	¥27,000	¥5,400
BUSI COMPO	80% 引き	¥40,000	¥8,000
CARDプリント	90% 引き	¥12,000	¥1,200
CARDプリント (毛筆フォント付き)	90% 引き	¥18,000	¥1,800
COM-NET (パソコン通信ソフト)	95% 引き	¥28,000	¥1,400
DIGITAL CRAFT (X68)	90% 引き	¥39,800	¥3,980
DK6-PA電子手帳インターフェース FOR SHARP電子手帳	80% 引き	¥15,000	¥3,000
Dyna CAD	90% 引き	¥98,000	¥9,800
EG Word Ver4.1 (FOR MAC)	90% 引き	¥59,800	¥5,980
ESterm2+ (パソコン通信ソフト)	90% 引き	¥24,000	¥2,400
EW X68000	90% 引き	¥38,000	¥3,800
EXCEL2 プレタポルテ パーソナルA(WIN)	90% 引き	¥15,000	¥1,500
F-1 DATA BOX Ver2	85% 引き	¥32,000	¥4,800
F-ISAM386 V1.1(TOWNS)	90% 引き	¥60,000	¥6,000
F15ストライクイーグルII X68	90% 引き	¥10,800	¥1,080
F15ストライクイーグルII(シナリオディスク) X68	90% 引き	¥5,200	¥520
FM-OASYS V1.0	80% 引き	¥55,000	¥11,000
G5 TOWNS	75% 引き	¥38,000	¥9,500
JTB宿泊情報 (西日本編)	90% 引き	¥7,000	¥700
KANTAN DRY Ver2	65% 引き	¥18,000	¥6,300
Katana <刀>	75% 引き	¥18,000	¥4,500
Let'sアイリス V4 (データベース)	85% 引き	¥58,000	¥8,700
Lotus Windows OFFICE	65% 引き	¥78,000	¥27,300
Lotus 4BEAT R2J	90% 引き	¥30,000	¥3,000
Lotus 4Word R1J	80% 引き	¥25,000	¥5,000
Lotus for 一太郎	90% 引き	¥30,000	¥3,000
Lotus 1-2-3 R2.3J+4Word (FMR/FMタウンズ)	90% 引き	¥98,000	¥9,800
Lotus フリーランス R3.1J	90% 引き	¥98,000	¥9,800
Lotus 1-2-3 ターボキット	90% 引き	¥18,000	¥1,800
Lotus 1-2-3 筆部長	90% 引き	¥28,000	¥2,800
Lotus 1-2-3 DATAWAY	90% 引き	¥30,000	¥3,000
Lotus 1-2-3/WINDWS R1.0J	90% 引き	¥98,000	¥9,800
M.PROキット	85% 引き	¥54,800	¥8,220
MET'sStaffsale	80% 引き	¥50,000	¥10,000
MIFES Ver5	80% 引き	¥38,000	¥7,600

新品ソフト名	割引率	定価	特価
MIFES/2 Ver1.0	95% 引き	¥58,000	¥2,900
MIFES-AX Ver4.0	95% 引き	¥48,000	¥2,400
N88-日本語BASICコンパイラ (Ver6.0)		-----	¥1,000
NEW BASIC/98 (Bツリーファイルサーバー)	90% 引き	¥38,000	¥3,800
NEW BASIC/98 (ISAMパッケージ)	90% 引き	¥38,000	¥3,800
NEW CLIP (顧客台帳)	80% 引き	¥28,000	¥5,600
ninjaプリント	90% 引き	¥19,800	¥1,980
P.1	70% 引き	¥12,800	¥3,840
PARADOX	90% 引き	¥97,000	¥9,700
PCA会計 V2 システムC	80% 引き	-----	¥39,600
PCR-ENGLISH カスタム V1.0	80% 引き	¥97,000	¥19,400
Press VISION	75% 引き	¥29,800	¥7,450
Press98(ハードディスク倍増化ツール)	85% 引き	¥39,800	¥5,970
QuickBasic V4.5	70% 引き	¥20,000	¥6,000
RUN/MASM	70% 引き	¥28,800	¥8,640
TextWriter	90% 引き	¥58,000	¥5,800
VJE-γ V2.2	95% 引き	¥38,000	¥1,900
VP-Planner	90% 引き	¥36,000	¥3,600
WEST SIDE PC-PACK	80% 引き	¥18,000	¥3,600
WETPAINT X60	80% 引き	¥15,000	¥3,000
WORDSTAR-NOTE	80% 引き	¥68,000	¥13,600
ZERO<ゼロ>EX	90% 引き	¥52,000	¥5,200
アシストネーム	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストメイト	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アルダスページメーカー 4.0J (MAC DTP)	80% 引き	-----	¥29,600
アルダスフリーハンド 3.1J (MAC)	80% 引き	-----	¥29,600
エコロジー2	80% 引き	¥28,000	¥5,600
オンタイム	90% 引き	¥98,000	¥9,800
かんたん顧客管理	80% 引き	¥39,800	¥7,960
ガンシップ X68	80% 引き	¥11,800	¥2,360
サイクロンExpessα	95% 引き	-----	¥8,250
サイクロンアニメキット	80% 引き	¥5,000	¥1,000
ザ・ノートン・コマンダーVer3.0	80% 引き	¥28,000	¥5,600
セレックスWindows	80% 引き	¥18,000	¥3,600
ダッシュ野郎 X68	80% 引き	¥8,800	¥1,760
テラTOWNS	70% 引き	¥32,000	¥9,600
テラV	70% 引き	¥32,000	¥9,600
ディスク 整形外科	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶBASIC	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶMS-DOS	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶマルチプラン	90% 引き	¥28,000	¥2,800
データバンク集 (ビジネスホテル編)	60% 引き	-----	

新品ソフト名	割引率	定価	特価
デラックスペイントII	70% 引き	¥36,000	¥10,800
ノートンユーティリティズ(アドバンストエディション98)	85% 引き	¥38,000	¥5,700
ノストラダムス98	70% 引き	-----	
ハイパー家計簿	70% 引き	¥9,700	¥2,910
ハイパー住所録	70% 引き	-----	
パソコン博士の算数ドリル(FMタウンズ)	50% 引き	¥48,000	¥24,000
パワーサーチ	60% 引き	¥19,400	¥7,760
フュージョン	70% 引き	¥39,000	¥11,700
フリーカード	70% 引き	¥19,000	¥5,700
プリント ロゴ	60% 引き	¥20,000	¥8,000
マイクロソフト EXCEL(WIN) V3.1	90% 引き	¥98,000	¥9,800
マイクロソフト EXCEL(WIN) Ver4	70% 引き	¥58,000	¥17,400
マイクロソフト マルチプラン V4.1	80% 引き	¥68,000	¥13,600
マイクロソフトチャートVer3,1	80% 引き	¥48,000	¥9,600
マルチスクリーンエディタ RED2	85% 引き	¥38,000	¥5,700
やりくり上手	60% 引き	-----	
リカルク (98用表計算)	90% 引き	¥58,000	¥5,800
一太郎 Ver4(FMR/FMタウンズ)	85% 引き	¥68,000	¥10,200
一太郎 Ver5 R1 (98用MS-DOS版)	75% 引き	¥68,000	¥17,000
各種 MS-DOS 旧バージョン		-----	¥2,000ヨリ
環境美化委員会	60% 引き	¥19,800	¥7,920
記帳面 (統合型会計ソフト)	80% 引き	¥59,800	¥11,960
言図絵巻2 (DTPソフト)	60% 引き	¥24,800	¥9,920
御用松 (初級編)	90% 引き	¥15,000	¥1,500
三代目大番頭 Ver3	85% 引き	-----	¥42,000
次郎の贈り物	70% 引き	¥12,800	¥3,840
商管S V2 システムD (在庫・仕入・買掛管理)	85% 引き	-----	¥19,500
商魂S V2 システムD (販売・売掛管理)	85% 引き	-----	¥22,500
創文 α	90% 引き	¥62,000	¥6,200
蒼き狼と白き牝鹿 X68	85% 引き	¥9,800	¥1,470
大福帳 ATOK版	90% 引き	¥78,000	¥7,800
二代目大番頭データコンバータ	90% 引き	¥18,000	¥1,800
日本語BASICコンパイラVer5.0	60% 引き	-----	
文 麗	80% 引き	¥18,000	¥3,600
毛筆レター	60% 引き	¥18,000	¥7,200
弥生・販売管理3	60% 引き	¥80,000	¥32,000
遊・名人 Ver5(コーパス)	60% 引き	¥36,000	¥14,400
遥かなるオーガスタ X68	90% 引き	¥12,800	¥1,280
蘭98(パソコン通信ソフト)	85% 引き	¥25,000	¥3,750

7/20現在の新品ソフトの在庫処分特価です。在庫品切れの際はご容赦ください。なお、在庫切れの場合はメーカーより取寄せとなりますので上記の処分特価とは販売価格が異なります。

通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい
(当社広告の1ページ目～7ページ目まですべてに対応)

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター ☎03-3463-4455(代)

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●振込先
(第一勧業銀行 渋谷支店 普2870068) (大和銀行 渋谷支店 普6400197)
(住友銀行 渋谷東口支店 普1133110) (あさひ銀行 渋谷支店 普451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 00160-0-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意=代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。(消費税3%を加える事をお忘れなく)

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-3463-4454までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社 日本信販 オリエント

カード取扱い提携会社 オリコ アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)
高～い修理代がぜ～んぶ無料

アフター万全「安心の総合保険つき!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK!
もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

夏休み中古ソフト祭り開催中!!(9/10まで)

●渋谷店および吉祥寺店に遊びに行こう!

PC9801ソフト、スーパーファミコン、ネオジオ、Mac、FM-TOWNSなどの中古ゲーム、ビジネスソフトを¥1,000から大放出中!!

★中古ソフトのお求めやお問い合せはご来店のみです。電話でのお求めやお問い合せは致しません。

買って安心
使って便利!!
日本マイコン流通センター

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフトなどまとめて
全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、486、386、286、FMタウンズ、漢字プリンター
特に高く買います。



日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。(送料はお客様負担です)

注意 下取品や買取品の送り方が不明の方はお気軽にお電話にてお問合せ下さい。当社よりご説明させていただきます。

お近くの方は 渋谷駅前店 吉祥寺店 へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹
(18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。)

中古ゲームソフト高価にて買取ります
PC-9801シリーズ用、FM-TOWNS、Mac、スーパーファミコン、ソフトを即、現金買取り

- あなたのお持ちのゲームソフトやHソフトなど高価にて買い取りします。
- 箱、説明書、付属品などがきちんと揃っている物に限ります。
- 説明書などにらくがきのあるものは買い取り金額が下がります。
- ソフトの動作が完全でないものの買い取りは致しません。
- CD-ROM版、フロッピーディスク版、カートリッジ版のみ買い取り対象とさせていただきます。(カセットテープ版の買い取りは行いません)

買い取り方法
1. ご来店の場合 渋谷店または吉祥寺店に直接5本以上をお持ちください。身分証明書と印鑑をお持ち下さい。その場で現金にて買い取り致します。
2. お送りいただく場合 渋谷店あてに5本以上をまとめて宅急便または郵便でお送りください。商品到着後査定を行い、即、買い取り代金をお届け致します。
なお、ソフトをお送りいただく場合は、中にお客様の「住所」、「電話番号」「氏名」、「年齢」を明記してください。また、買い取り代金を銀行振込にて受取を希望される方はご自分の通帳の「銀行名」、「支店名」、「口座名義」「口座番号」を記入してください。特に銀行口座の指定が無い場合は原則として当社の指定の方法で代金をお届け致します。

ソフトの送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
(株)日本マイコン流通センター ソフト買い取り係り ☎03-3463-4455

- **買い取り本数は5本以上とさせていただきます。**
ソフトの対応は「PC9801シリーズ(PC9821含む)」「FM-TOWNSシリーズ(MARTY含む)」「スーパーファミコン(ファミコン含む)」「ネオジオ、メガCD」「マッキントッシュ」以上の商品に限り買い取り致します。

★上記の各種のソフトをまぜて5本以上あれば結構です。もちろん同一機種のみ5本以上でもOKです。★箱・説明書・付属品がひとつでも足りない商品の買い取りはいたしておりません。(ユーザー登録はがきは無くてもOKです。) ★ソフトの動作が完全でないものやバグのあるソフトの買い取りはできません。★なお、ソフトをお送りいただく前の見積は一切おこなっておりませんのでご了承ください。★ソフトの買い取り代金は「人気」「発売時期」などにより決まります。買い取り金額は「定価の半額」から人気によっては最低「¥100」まで。

《無料見積申込書》の利用方法
忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1〜3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階　㈱日本マイコン流通センター　無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》
年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。　ベーマガ 9月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

早いもの勝ち

高価下取・買取期間中!!

※8/13〜8/16は全店夏期休業とさせていただきます。

買取は即、現金を支払います。

(ベーマガ 9月号)

マイコンBASICマガジン9月号とじ込み付録

9

1994

SUPER SOFT HOT INFORMATION

これ一冊であらゆるエンターテイメント・ソフトの情報がわかる！ 94年8月に発売される全152本を収録



CONTENTS

今月の売れ筋 パソコン・ゲームHOT30

HOT30

都市育成SLG『シムシティ2000』が初登場でトップの座に着いた。育成型SLGの先駆けとなったソフトの続編だけに，この結果も当然というところだろうか。20位にはシム・シリーズの後輩にあたる『シムファーム』も顔をだしているが，先輩にはおよばなかったようだ。

『英雄志願』は，最近にしてはかなりの低価格ソフト。今後の動きが注目されるところである。『三國志Ⅳ』『A.Ⅳ.』のパワーアップキットがそれぞれ仲良くランクイン。両方ともおツヨイ。

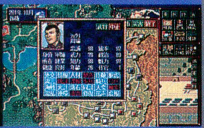
1 シムシティ2000
初登場/1回
- イマジニア
- 9,800円/27,600円（マルチメディアパック）
- SLG
- PC-98



2 三國志Ⅳパワーアップキット
初登場/1回
- 光栄
- 6,800円/19,200円（本体セット）
- ユーティリティ
- PC-98



3 三國志Ⅳ
前3位/5回
- 光栄
- ①14,800円/17,200円 ②16,800円（CD付）
- SLG
- ①PC-98②TOWNS



4 英雄志願～GAL・ACT HEROISM
初登場/1回
- マイクロキャビン
- 6,800円
- RPG
- PC-98



5 スーパーリアル麻雀PⅣ
前1位/3回
- ビング
- 12,800円
- 麻雀
- PC98,TOWNS,X68K



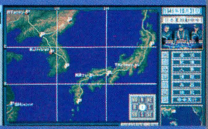
6 卒業Ⅱ～ネオ・ジェネレーション
前2位/2回
- ジャパンホームビデオ
- 12,800円
- SLG
- PC-98



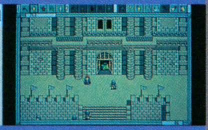
7 天下御免
前4位/3回
- アートディンク
- 10,800円
- SLG
- PC-98,TOWNS



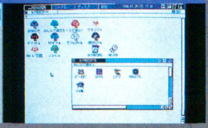
8 提督の決断Ⅱ
↑前17位/6回
- 光栄
- ①14,800円/17,200円 ②16,800円（CD付）
- SLG
- ①PC-98②TOWNS



9 ファーストクイーンⅣ
初登場/1回
- クレソフト
- 9,800円
- SLG
- PC-98



10 フリーソフトウェアコレクション8
初登場/1回
- 富士通
- 2,500円
- オムニバス
- TOWNS



	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	機種	前号順位	登場回数
11	英雄伝説Ⅲもうひとつの英雄たちの物語～白き魔女	日本ファルコム	12,800円	RPG	PC-98	前7位	4
12	A.Ⅳ.～A列車で行こう4	アートディンク	12,800円	SLG	PC-98, TOWNS	↑前14位	7
13	スーパー野球道2	日本クリエイト	12,800円	野球SLG	PC-98	前9位	3
14	A.Ⅳ.パーフェクトセット	アートディンク	14,800円	SLG	PC-98	初登場	1
15	A.Ⅳ.マップコンストラクション＋A.Ⅳ.パワーアップキット	アートディンク	6,800円	ユーティリティ	PC-98, TOWNS	前5位	3
16	フロンティア・ユニバース	BPS	12,800円	SLG	PC-98	↑前23位	5
17	ストロングホールド～皇帝の要塞	ビング	12,800円	SLG	PC-98, TOWNS	初登場	1
18	ミスターDO！/ミスターDo！VSユニコーン	電波新聞社	5,900円	アクション	X68K	初登場	1
19	ソードダンサー凶刃の女神	TGL	12,800円	ARPG	PC-98	前6位	2
20	シムファーム	イマジニア	9,800円	SLG	PC-98	初登場	1
21	スレイヤーズ	バンプレスト	12,800円	RPG	PC-98	前8位	4
22	スカベンジャー4	富士通	9,800円	3Dシューティング	TOWNS	↑再登場	5
23	AI将棋	サムシンググッド	9,800円	将棋	PC-98	初登場	1
24	信長の野望～覇王伝・パワーアップキット	光栄	6,800円/17,200円（本体セット）	ユーティリティ	PC-98	↑再登場	8
25	スーパー上海ドラゴンズアイ	スタークラフト	5,800円	パズル	Windows	初登場	1
26	ジャーニーマン・プロジェクト	NECホームエレクトロニクス	9,800円	AVG	Windows	初登場	1
27	アレックス・ワールド	NECホームエレクトロニクス	15,800円	AVG	Windows	前22位	4
28	極Ⅱ	ログ	12,800円	将棋	PC-98, TOWNS	↑再登場	3
29	超時空要塞マクロス～スカル・リーダー	ファミリーソフト	9,800円	SLG	PC-98	前13位	2
30	インクレディブル・マシーン	サイベル	8,800円	パズル	PC-98, TOWNS	前11位	2



ソフトベンダー
TAKERU
今月の売れ筋HOT20

●ソフトベンダーTAKERUとは？―ひとことで言えば、パソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ・ソフトと同じ内容のものや、TAKERUでしか買えないソフトが、手軽に購入できる。パッケージなどは簡略化されているが、そのぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用しているため、品切れも起こらない。

ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	機種	前号順位
1	宝魔ハンター・ライム第12話最終回スペシャル	サイレンス	2,000円	AVG	PC-98	前1位
2	宝魔ハンター・ライム第10話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98,X68K,TOWNS	前11位
3	レッスルエンジェルス	グレイト	2,000円	プロレスSLG	PC-98	↑再登場
4	リップスティックアドベンチャー3	フェアリーテール	3,500円	AVG	PC-98	初登場
5	レッスルエンジェルス2	グレイト	4,900円	プロレスSLG	X68K	↑前7位
6	ヴェインドリームⅡ	グローディア	2,500円	RPG	PC-98	初登場
7	電脳倶楽部74号	満開製作所	1,200円	ディスクマガジン	X68K	初登場
8	麻雀航海記	アレックス	5,800円	麻雀	X68K	初登場
9	ルーンワース〜黒衣の貴公子	T&Eソフト	2,000円	RPG	PC-98	前8位
10	MSXフリーソフトウェア100選	ファミリーソフト/アスキャット	600円	オムニバス	MSX2	前4位
11	宝魔ハンター・ライム第11話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98,X68K	↑再登場
12	卒業〜グラデュエーション	ジャパンホームビデオ	7,800円	SLG	X68K	前10位
13	宝魔ハンター・ライム第1話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98,X68K,TOWNS,DOS/V	前2位
14	ハイパーピクセルワークス体験版	ハイパー	200円	ツール	X68K	初登場
15	てぃんくる	アグミックス	2,500円	RPG	PC-98	初登場
16	聖剣と魔剣の伝説	ログインソフト	1,500円	RPG	PC-98	前13位
17	ジェノサイド2	ズーム	2,500円	格闘アクション	X68K	初登場
18	電窓2号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	Windows	初登場
19	電脳倶楽部 別冊五号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	前5位
20	プレフクラブ新装開店	Witty Wolf	2,800円	カード	PC-98	前20位

今月のニュース

DOS/Vソフトが6タイトル同時発売

■DOS/V ■グランドスラム、レネゲード
■ゴルフ、サッカー他 ■2,500〜3,800円

今月はいつもとちょっと趣向を変えて、TAKERUに関するニュースをお伝えしよう。DOS/Vパソコンの英語版ソフトが、8月26日に6タイトル同時に発売されることになったのだ。ゲーム中は英語だが、日本語のマニュアルがついてくる。

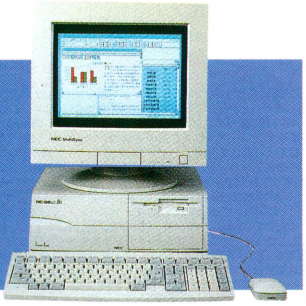
くわしいラインナップはDOS/Vパソコンのページで紹介しているので、そちらを参照してほしい。『ニックファルドのチャンピオンシップゴルフ』をはじめとして、すべてのソフトは、イギリスのグランドスラム社とレネゲード社が制作したゲーム。どれもヨーロッパではかなりの評判を得た作品だけに、3,000円程度の低価格で入手できるなんて、かなりお得なラインナップだぞ。



◀英語なんてわからなくても、十分に楽しむことができるのだ

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

●そうご電器㈱ＹＥＳ旭川店☎0166-26-2251●㈱サン家電旭川店☎0166-53-3810●パソコンのイシダ釧路☎0154-25-6168●そうご電器㈱ＹＥＳ札幌☎011-214-2850●㈱デンコードーＤａＣ琴似店☎011-614-2101●パソコンのイシダ札幌店☎011-241-4608●ハラデンキ㈱エコー店☎0155-24-2281●㈱デンコードーＤａＣ苫小牧店☎0144-34-1711●㈱デンコードー函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱ＹＥＳさいか☎0138-27-2551●㈱デンコードーＤａＣ弘前本店☎0172-27-2251●㈱デンコードー青森本店☎0177-23-2356●㈱デンコードー八戸新本店☎0178-28-7575●㈱サン家電八戸店☎0178-45-3810●㈱デンコードー一関店☎0191-25-2440●㈱デンコードー盛岡本店☎0196-54-2772●㈱庄子デンキ古川店☎0229-23-3883●㈱デンコードー石巻バイパス店☎0225-94-3663●㈱デンコードー仙台本店☎022-261-8111●㈱デンコードーＤａＣ仙台東口店☎022-291-4744●㈱庄子デンキコンピューター中央☎022-224-5591●㈱コジマ仙台店☎022-238-8111●㈱庄子デンキ泉中央店☎022-375-4855●㈱デンコードー秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱デンコードー秋北中央店☎0186-49-7161●㈱デンコードー能代バイパス店☎0185-54-7727●㈱庄子デンキ山形本店☎0236-42-1222●㈱デンコードー南館店☎0236-43-4843●㈱デンコードー酒田店☎0234-24-5885●㈱庄子デンキ鶴岡店☎0235-22-9889●㈱いわきマイコンショップ☎0246-23-0513●㈱デンコードーＤａＣ平店☎0246-21-8585●㈱デンコードー会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店デンキ売場☎0249-32-0001●㈱デンコードー郡山バイパス店☎0249-51-1113●㈱庄子デンキ粉又駅前店☎0245-21-2011●㈱加登屋アクトブックスサンカマタ店☎03-3735-1551●サトームセン㈱本店５Ｆ☎03-3253-5879●サトームセン㈱メディアセンター☎03-5256-3267●マルゼンムセンＥＣＣＳ本店☎03-3255-4911●ミナミ電気館秋葉原店☎03-3255-4040●㈱コムマイクロコンピューターショップＳＨＩＮＫＯ☎03-3255-0450●ソフマップ６号店ソフト館☎03-3253-4047●ヤマギワテクニカ店☎03-3253-0121●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館３Ｆ☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館４Ｆ☎03-3251-3100●九十九電機㈱パソコン本店Ⅱ４階☎03-3253-1899●㈱ビックカメラ渋谷ハチ公口店☎03-3477-0002●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ渋谷店１Ｆ☎03-3496-4141●ファルコムショップ☎03-3379-7723●㈱ビックカメラ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱ＣＳＫ Ｔ・ＺＯＮＥ新宿店☎03-3342-1901●㈱ビックカメラ池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ビックカメラ池袋北口店☎03-3988-0020●ソフトピア池袋☎03-3985-3268●㈱ビックカメラ池袋新本店☎03-5396-1111●サンエイ・パーツセンター☎0423-23-2441●ラオックス㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱サン家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ町田店☎0427-23-1313●ラオックス㈱調布パルコ店☎0424-89-5341●㈱ムラウチ☎0426-42-6211●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ八王子そごう店☎0426-26-4141●ラオックス㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●マルゼンムセン立川店☎0425-27-6211●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ立川店☎0425-36-4141●ＭＩＤＯＲＩつくば店☎0298-55-3715●ラオックスマルスズ取手店☎0297-74-1311●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●Ｃ－ＹＯＵ荒川沖店☎0298-42-9521●㈱カスミ家電Ｃ－ＹＯＵ東海店☎0292-87-0370●㈱コジマＫ＆Ｐ宇都宮店☎0286-62-0002●パソコンショップＤＥＮＳＨＯ☎0286-35-2716●㈱ヤマダ電機Tecc. Landコンピューター館宇都宮店☎0286-32-5707●パソコンランド２１宇都宮店☎0286-43-7221●パソコンランド２１足利店☎0284-43-1621●パソコンランド２１伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド21桐生店☎0277-45-2721●パソコンランド21高崎店☎0273-26-5221●㈱ヤマダ電機Tecc. Landコンピューター館高崎店☎0273-63-6366●パソコンランド２１前橋店☎0272-21-2721●㈱ヤマダ電機Tecc. Landコンピューター館前橋店☎0272-35-2266●パソコンランド２１太田店☎0276-45-0721●㈱ヤマダ電機藤岡家電館☎0274-22-2841●ラオックス㈱南浦和店☎048-861-3111●ラオックス㈱浦和店☎048-824-5311●ラオックス㈱ららぽーと志木店☎0484-74-9041●ラオックス㈱春日部東店☎048-761-9171●ラオックス㈱新所沢店☎0429-23-2345●Ｔ・ＺＯＮＥ上尾店☎048-774-0511●ラオックス㈱大宮店☎048-644-3551●ラオックス㈱成田店☎0476-92-1711●ラオックスケーヨー君津店☎0439-54-0721●ラオックス㈱市原店コンピューター館☎0436-21-5331●上新電機㈱Ｊ&Ｐ津田沼店☎0474-72-5211●ラオックス㈱千葉店☎043-227-5318●ラオックス㈱稲毛海岸店☎043-278-7121●ラオックス㈱ザ・コンピューター館千葉店☎043-245-9371●ＬＡＯＸ船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●Ｐｉｗ／ぴゅう柏店☎0471-63-9702●ラオックス㈱八千代台店☎0474-85-2261●ハートフルインテリジェンスコンピューターハウスきさらず☎0438-23-8466●㈱ダイエー戸塚店☎045-881-1261●㈱ダイオーコンピュータ館☎045-901-1901●㈱ダイオーＩＣコスモランド鴨居店☎045-471-5688●㈱ビックカメラ横浜店☎045-320-0002●Ｐｉｗ／ぴゅう横浜店☎045-661-1543●ラオックス㈱厚木店オーディオ館☎0462-22-2722●シータショップ藤沢店☎0466-27-9628●サトームセン㈱相模大野店☎0427-41-7786●ヴィック・ランド☎0427-79-9071●㈱ウェーブ・アイ大和店☎0462-63-9898●㈱ウェーブ・アイ湘南台店☎0466-43-1771●フォーミュラ☎0466-24-3923●㈱梅屋☎0463-22-4147●長崎屋サン家電平塚駅前電化センター☎0463-23-3810●㈱ライフインナカゴミ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ライフインナカゴミ昭和店☎0552-75-8808●パソトピアコスモス☎0255-25-5867●㈱ピックばんだい店☎025-243-5135●㈱ピックこばり店☎025-233-5791●㈱ピック駅なん店☎025-246-0602●丸専マイコンショップ☎0258-33-4970●丸専マイコンショップジャスコ長岡店☎0258-27-6033●㈱ヤマダ電機Ｔｅｃｃ．Ｌａｎｄコンピューター館長岡西店☎0258-27-5022●パソトピアコスモス柏崎店☎0257-21-2503●ちくさ正文館書店ターミナル店☎052-732-3601●ＥＩＤＥＮテクノ大須☎052-252-0181●ＥＩＤＥＮメディア大須☎052-242-8591●マルゼンムセン名古屋第１アメ横店☎052-263-1626●コムロード上前津本店☎052-263-5828●㈱安さ一番トップカメラパソコンフロア☎052-971-0111●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ大須店☎052-262-1141●マルゼンムセン名古屋第２アメ横店☎052-263-6162●三洋堂書店パソコンシグマ☎052-251-8334●ＥＩＤＥＮテクノ名古屋☎052-581-1241●ジャスコ㈱岡崎店４Ｆパソコンフロア☎0564-23-4960●ＥＩＤＥＮテクノ岡崎店☎0564-53-2722●ＥＩＤＥＮテクノ小牧店☎0568-75-1041●ジョーシンサカキヤにしお店☎0563-57-8211●ＥＩＤＥＮテクノ向山店☎0532-64-1231●コムロード豊橋店☎0532-53-9214●ＥＩＤＥＮテクノ豊川店☎05338-4-9281●ジャスコ㈱豊田店パソコンショップＪＰＣ☎0565-35-1761●㈱コムロード豊田店☎0565-32-3932●パソコンショップコムロード岐阜店☎0582-66-0288●ＥＩＤＥＮテクノ多治見店☎0572-23-5131●パソコンショップコムロードヤナゲン岐大店☎05832-7-1111●㈱すみやエレパーク御殿場店☎0550-84-1412●㈱メルバ沼津店☎0559-22-4858●㈱すみやパソコンアイランド沼津店☎0559-23-5700●コンピュータープロショップメルバ☎054-626-0181●パソコンプラザサン☎0543-54-1801●㈱メルバ静岡店☎054-254-5338●㈱すみやパソコンアイランド国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやパソコンアイランド静岡駅前店☎054-255-8819●㈱メルバ浜松本店☎053-464-8412●㈱コムロード浜松店☎053-453-0614●㈱すみやパソコンアイランド浜松店☎053-473-3022●㈱メルバ富士店☎0545-51-8022●㈱すみやパソコンアイランド富士店☎0545-51-7227●河合無線㈱ＥＬＦＡ電気館☎0596-22-1111●サウンドイン☎0594-22-6380●Ｂａｘ四日市店☎0593-54-3366●ＫａｗａｉＯＡ津店☎0592-26-0111●㈱遠兵☎0263-32-6350●㈱マイコンランド本店☎0268-24-3515●ＥＩＤＥＮテクノ諏訪店☎0266-57-1531●ラオックスヒナタ㈱コンピューター館☎0262-37-2221●㈱ヤマダ電機Ｔ&Ｃコンピューター館若槻店☎0262-59-5045●㈱マイコンランド長野店☎0262-63-0015●ＥＩＤＥＮテクノ飯田店☎0265-52-6811●マイコンビル富山店☎0764-21-6822●丸の内カラー駅前店☎0764-41-2500●㈱うつのみや本店Ｂ１Ｆ☎0762-34-8111●㈱アイディ☎0762-51-6030●サンミュージックＯＡプラザ☎0762-48-6131●３Ｑエレキ館敦賀店☎0770-24-0988●タウンズタケベ☎0778-22-9595●エジソン☎0776-26-2228●㈱ナニワ商会１号館☎06-281-4118●㈱ニノミヤパソコンランド難波店☎06-643-3217●上新電機㈱Ｊ＆Ｐコスモランド☎06-634-3111●上新電機㈱Ｊ＆Ｐテクノランド☎06-634-1211●上新電機㈱Ｊ＆Ｐメディアランド☎06-634-1511●ニノックスエレホビー店☎06-632-2038●ニノックスコア日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱日本橋８ばん館☎06-634-1181●エキサイト三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ高槻店☎0726-85-1212●西武百貨店八尾店６階マイコンＳＨＯＰ☎0729-97-0111●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方バイパス店☎0720-48-1211●ＯＡショップ☎0775-63-2077●㈱西武百貨店大津店☎0775-21-0111●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ京都寺町店☎075-341-3571●タニヤマムセンやましな電遊館☎075-595-0200●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ伊丹店☎0727-77-5101●㈱ケーアイツー加古川店☎0794-26-4530●ダイエーさんのみや電器館パレックス☎078-391-7911●㈱星電社三宮本店南館ＰＣ－ＰＯＲＴ２Ｆ☎078-391-8171●上新電機㈱Ｊ＆Ｐさんのみや１ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ西宮店☎0798-71-1171●㈱コンパックス☎0792-94-8244●上新電機㈱Ｊ&Ｐ姫路店☎0792-22-1221●上新電機㈱郡山インター店☎07435-9-2221●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111●河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ和歌山店☎0734-28-1441●㈱ダイイチ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ダイイチ米子店☎0859-33-7211●㈱ケーアイツー米子店☎0859-35-2789●㈱ダイイチ出雲店☎0853-23-2451●㈱ダイイチ松江店☎0852-23-8611●㈱ダイイチ岡山パソコンシティ☎086-232-6511●㈱ベスト電器岡山パソコン館☎0862-23-7107●㈱ケーアイツー遊コン中山下店☎086-223-0230●ファソランド☎0864-25-4701●㈱ケーアイツー遊コン倉敷２号店☎086-424-1843●㈱ダイイチ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ダイイチ呉パソコンシティ☎0823-25-6511●松本無線パーツ㈱広島店☎082-243-4451ダイイチコムシティ☎082-248-4343●ＰＣ一遊☎082-241-1359●㈱ダイイチ三次店☎08246-3-6121●㈱ダイイチコムシティ福山☎0849-21-1200●コンピュータウンシーモールしものせき☎0832-31-4797●㈱ダイイチ岩国店☎0827-21-2111●㈱ダイイチ徳山店☎0834-21-1590●㈱ダイイチ防府店☎0835-24-5521●㈱ダイイチ柳井店☎0820-22-5111●徳島そごう７Ｆ事務機売場（有）タムラ☎0886-25-4056●㈱ジョイメイト徳島店☎0886-55-4559●㈱ジョイメイト高松店☎0878-67-0256●ダイイチ高松パソコンＣｉＴＹ☎0878-23-4311●（合）野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ＩＣランドニューメディア☎0877-62-7563●ダイイチ松山パソコンＣｉＴＹ☎0899-31-6711●㈱メルバ松山店☎0899-33-6244●デンキのタグチ☎0888-23-0181●㈱メルバ潮江店☎0888-33-6001●㈱ベスト電器久留米ＯＡ館☎0942-38-0111●アプライド㈱久留米店☎0942-33-7968●アプライド㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ベスト電器福岡店☎092-781-7131●㈱寿屋エレデ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ベスト電器小倉店４Ｆ☎093-551-1081●㈱ベスト電器黒崎店☎093-621-3541●㈱ダイイチディオニー小倉本店☎093-551-6339●パルテック小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ベスト電器佐世保ＯＡ館☎0956-22-8660●㈱ベスト電器長崎パソコン館☎0958-28-1188●㈱寿屋本荘店☎096-372-5411●㈱ベスト電器熊本パソコン館☎096-322-4180●上新電機㈱Ｊ＆Ｐ熊本店☎096-359-7800●アプライド㈱熊本店☎096-384-0901●㈱ベスト電器大分パソコン館☎0975-32-9396●アルファテック大分店☎0975-38-2666●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ベスト電器宮崎パソコン館☎0985-22-8325●㈱ダイイチダイワ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ベスト電器パソコン館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131●㈱マイクロプラス☎098-936-2030●ベスト電器那覇本店☎098-862-7588



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

サバイバー

無人島でのサバイバルライフが今，はじまる……

はじめの一歩

家庭用ゲーム機を中心にソフトを発売していたケイエスエスが，このたびパソコン業界に初参入。その記念すべき第1弾作品『無人島物語』を紹介しよう。

主人公の青年は，海洋上に緊急不時着した飛行機事故で，奇跡的に生存，無人島に漂着した。この孤島で，のちに仲間となる5人の生存者を探しだし，そのリーダーとなってサバイバル・ライフを生きのびることが，ゲームの目的だ。

島へ流れついたばかりの主人公には，偶然砂浜に打ち上げられていた救命ボートの中のわずかな食糧と水，そして意味ありげな壊れた機械のようなものがあるだけ。

クヨクヨしていてもしかたがないので，周囲で発見したバナナの樹で，拠点となる小屋を作成。ここから，この無人島でのサバイバル・ライフがスタートするわけである。

リーダーはツライよ でも仲間は明るいよ

さて，主人公であるリーダーのやるべきことはじつにたくさんある。まず最初に行なわなければならないのは，探索コマンドで5人の生存者を見つけだすことだ。

その前に前述した食糧と水を，アイテム・コマンドで組み込んでおくことを忘れずに。そうしておかないと，このゲームではせっかくのアイテムが何の役にも立たないので注意が必要だ。なお，水や食糧は行動を起こすたびに消費していくから，こまめに補給することも忘れてはならない。

仲間を見つけだしたら，いよいよ本格的に探険の開始だ。島のあちこちをそれぞれ2人1組（主人公を含め6人いるので3パーティー編成）になって，探索していく。パーティー編成では，相性の悪い者同士をくっつけてしまったり，苦手なことをやらせたりすると，たちまちリーダーへの信頼度が低下してしまうので慎重に。各人のパラメータなどを参考にするといいだろう。

というように，リーダーは，何か指示をするたびに増えたり減ったりするパラメータを気にかけながら行動しなくてはならない。そんな気苦労をよそに，仲間たちはこの苦境の中，なぜか妙に明るかったりするのだが……。

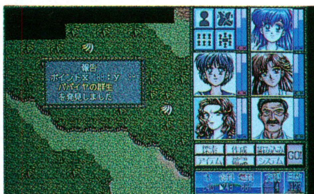
みんなで力をあわせ探索し，アイテムを発見することができたなら，消耗品として使用したり，プラントに組み入れることを考えよう。そして作成コマンドで別のアイテムを作り，最終的には「その集大成のモノ」を使って，この無人島からオサラバするのだ！

用意されているエンディングは6種類。はたしてキミは無事に文明圏へと脱出することができるだろうか。

（仲みゆき）



無人島物語～サバイバルライフ・シミュレーション
■ケイエスエス　■SLG
■12,800円　■発売中

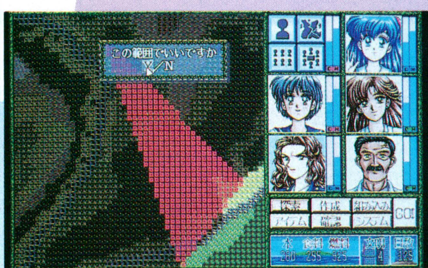




◀探索して何かを発見すると，ごらんのようにポイント地点と品名（？）を教えてくれる
▼アイテムを全部組み込みこんでしまうとあとで不都合が生じるかも。よく考えて決定しよう



▲えっ，何？　鈴音ちゃん。このあとに何かが起きそうな予感……。うふっ♥

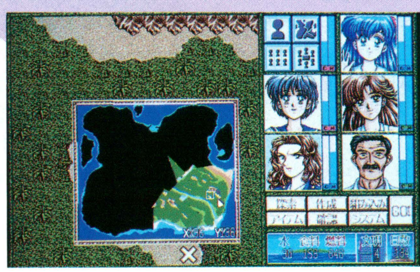






▲生存者発見。鈴音ちゃんが仲間に加わった。ママとはぐれたと弱気になっていた彼女はすぐに立ち直る。サバイバーの素質アリ

▲探索できる範囲は赤い三角形の中。マップのつなぎ目などを考慮して要領よくいこう
▶ある場所で入手したマップ。明るいところが探索済み。これがあればこのうえなく便利



▲衝撃の事実。ここって無人島じゃなかったの？

人それぞれ

主要キャラクター40人以上の大作RPG

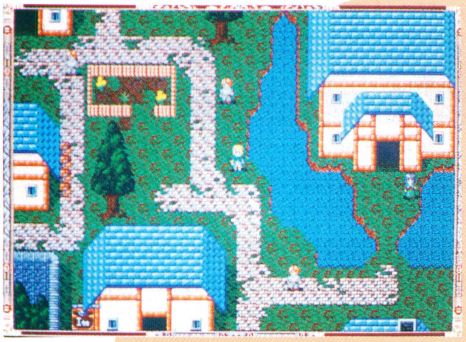
SLG要素もあるRPGだ

突如として現われた72柱の魔神たちに滅ぼされた，ムーンドリア大陸のエウリス王国。その首領は，主人公シェルスタインの義兄であるカーラムだった。「なぜ，義兄は魔神たちの首領となってしまったのか？」――その疑問の真実を見極めるため，シェルスタインはカーラムのもとへと向かう。そして，運命の糸に導かれるように，シェルスタインのもとに集う戦士たち。ムーンドリア大陸全土を揺るがす歴史が，今，動きはじめた……。

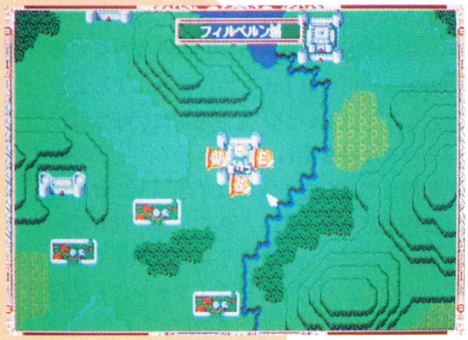
と，こんなバック・ストーリーの『ウルフィッシュ・ギャロップ』は，じつはただのRPGではなく，SLGの要素も持っているのだ。『ファーランドストーリー』などでおなじみの部隊による戦闘，70種類におよぶ職業などが，ふつうのRPGとはちがった楽しさを与えてくれるぞ。また，40人を越える主要キャラクターたちも，魅力の一つだろう。それぞれのキャラクターの持つ宿命が，熱いドラマを見せてくれる。全部で8章構成の，広大でドラマチックなRPGなのだ。　（綾野）



ウルフィッシュ・ギャロップ
■パンドラボックス　■RPG
■12,800円　■発売中

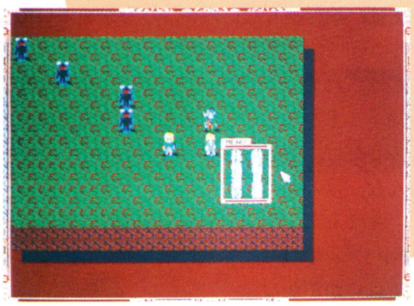


◀これが通常のゲーム画面。いわゆる，フィールド・タイプのRPGだね



▼城から町へ行くなどのマップ移動は，こんなカンジで簡単に行なうことができる

▼これが複数の部隊による戦闘モード「タクティクス」だ。戦略を立てて攻めよう





◀実際の戦闘場面は，ご覧のとおり。攻撃のアニメーションも表示されるぞ

さまざまな宿命を持つ主人公たち



▲本編の主人公，シェルスタイン。剣と魔法のエキスパート



▲ロペル国王，デュラン。隣国エウリスを救うため旅にでる



▲古代民族の末裔，バルロック。恋人を殺され，復讐に燃える

CD-ROMソフトショップ訪問 第5回

上新電機『所沢店』の巻

上新電機所沢店は６月18日に新規オープン。２階フロアのすべてをコンピュータ売り場に当て，同市でも１，２を争う規模。ソフトは約200タイトルを取りそろえ，その一角に98用のCD-ROMソフト・コーナーを設置しています。

「当店のお客様は，子連れのニューファミリー層が中心です。家族全員で楽しめるソフトのラインナップに心掛けています」と売場主任の上林英俊さん。最近の売れ筋は，動きのコミカルな「バトルチェス」，絵本としても楽しめる「アウトドアワンダーランド」などが好評。

まだ開店して間もない店舗なので，お客様と一緒に育っていけるような売り場づくりをしていきたい，と家族みんなで気軽に入れるお店を目指しています。

（電波新聞社地方部取材班）

■『上新電機所沢店』：〒359 埼玉県所沢市宮本町2－22－34
☎0429－25－1911



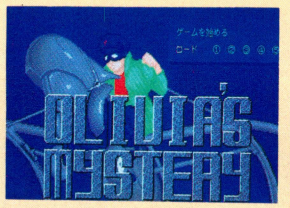
▲客層に合わせた品ぞろえをしていくと語る上林さん



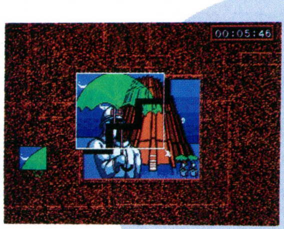
▲この２階がコンピュータ・フロア。駐車場も完備

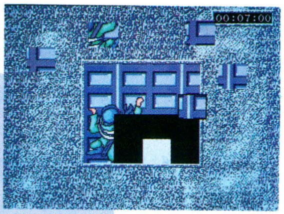
98版登場

皇帝の娘に愛(?)の水を！



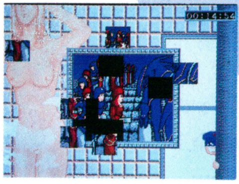
オリビアのミステリー
■アルトロン ■パズル
■6,800円 ■8月12日発売予定



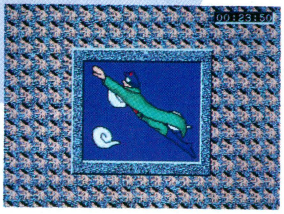


▲四角で囲まれたピースをまとめて移動、反転できる

▲「ダミーピース」を置いたところ。まわりのピースがふっとんでしまった



▶こちらは「ボーナスピース」。勝手に正しいピースが集まってくる



▲大砲に飛ばされた主人公。いったいどこまで行くの？

コンピュータならでは！動く絵のパズル

以前，スーパーファミコンで発売された『オリビアのミステリー』というゲームを知っているだろうか。そのPC-98版が登場したぞ。このゲームは，ばらばらのピースを集め，一つの絵を完成させるというものだが，通常のパズルとちがうところは，絵がアニメーションするという，コンピュータならではの表現を用いているところ。言葉にするとどうってことはないが，上下左右に反転されてバラバラに動きまわるピースから，完成の絵を想像して組み立てるのは予想以上に骨が折れる作業だったりする。さらに面が進むにしたがって，ピースがより小さく，数多くなっていくから，パズルゲーム・ファンにも納得がいくゲームになっているのだ。

なお，PC-98版から「ダミーピース」と「ボーナスピース」という新しいルールが加わった。「ダミーピース」は同じ絵のピースなのに，正しい位置にはめ込むと爆発してしまい，組んであった他のピースを吹き飛ばしてしまう迷惑きわまりないピースだ。反対に「ボーナスピース」は，正しい位置にはめ込むと，周りのピースを集めて完成させてくれる，ありがた〜いピースになっている。どちらのピースも見た目ではわからないので，カンを働かせて絵を完成させよう。

さらに今回は，解いた時間によってのマルチ・エンディングとなっているので，一度クリアした人も，またスーファミ版をやったことがない人も楽しめるぞ。

不思議世界のパスポート

このゲームにはオープニングと，絵を一枚完成させるごとに流れるストーリーがついている。簡単に説明すると「水道局の事故で水不足に陥った帝国で，皇帝の娘に水を届けるため，大砲に入って飛びだした主人公の冒険」といったところだろうか。

このストーリーの不思議な世界観はとてもひとことで言い表わすことはできない。たとえば，飛行機もないのに，水を求めて自由に歩き回る給水塔があったり，主人公が大砲で飛ばされて月までいってしまい，水を汲んで帰ってくるなどなど，遊んでいる人をほんの少しだけ，空想の世界に浸らせてくれる。そんな，ほのぼのとしたストーリーなのだ。

キミもこの時間を忘れてのめりこめる，動画パズルの織りなす不思議世界を体験してみてはいかがかな。

（田中豊人）

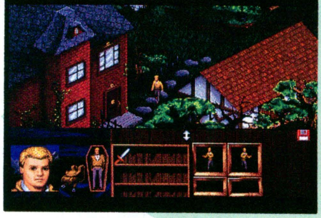
今月の新作

今月はアニメを原作としたソフトが多い。原作ファン以外の層を取り込めるだけの完成度があるかが勝負だろう。パソコン・ゲームはひさびさの発売となるコナミの『ポリスノーツ』も要チェック。

PC-98／PC-9821用，ハードディスク専用

ヴェイル・オブ・ダークネス 〜呪われた予言

8／4
■ビング ■AVG
■12,800円 ■5,3.5'2HD



呪われた峡谷から脱出する主人公の恐怖を体験する，モダンホラー仕立てのアクティブAVG。物語の進行の自由度の高さと，独自の雰囲気を盛り上げる声(MIDI,サウンドブラスターにも対応)がウリ。



▶主人公の恐怖をプレイヤーに反映させるために，音声をうまく利用している



◀自由度の高いストーリーの各所で手に入る"予言"が脱出へのカギだ

クレムリントワイライト・グレチカ編

8/5 ■WittyWolf ■ボードゲーム ■3,333円 ■5,3.5'2HD

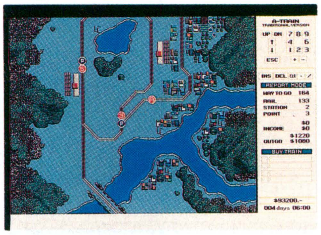


16枚の価格操作カードを駆使し，4種類の発売元の石油価格をコンピュータと交互に操作して，可能な限り多くの石油を獲得する知的ゲーム。ゲーム本編のカギとなる情報を得るチャンスもある。

ハードディスク専用

A列車で行こう復刻版

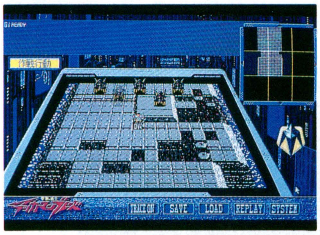
8/5 ■アートディンク ■SLG ■8,800円 ■5,3.5'2HD



『A列車で行こう』シリーズの元祖がユーザーの希望にこたえて大復活。パズル的要素とアクション的要素を兼ね備えた奥の深さが特徴。グラフィックが一新され，新しく2マップが追加されている。

宇宙の騎士テッカマンブレード ～オービタルリング奪回作戦

8/5 ■マトリクス ■SLG ■9,800円 ■5,3.5'2HD

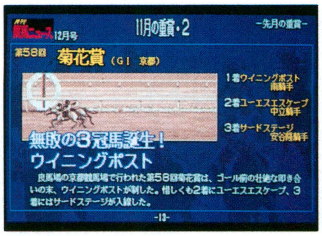


人気アニメを原作にしたSLG。謎の異星生物・ラダムに占領された衛星軌道上の基地を奪回する。テレビ版とOVAの設定を元にしており，イベント・シーンの作画はOVA作画監督の工原しげき氏が担当。

ハードディスク専用

ウイニングポスト パワーアップキット

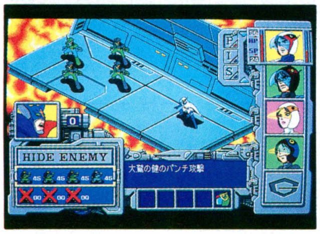
8/26 ■光栄 ■ユーティリティ ■価格未定 ■5,3.5'2HD



現在でも人気の『ウイニングポスト』をパワーアップさせるソフト。エンディングの条件が設定可能，他人が育てた馬どうしを競争可能，データ変更エディタ搭載など，新機能を満載。

科学忍者隊ガッチャマン ～倒せ！ギャラクター

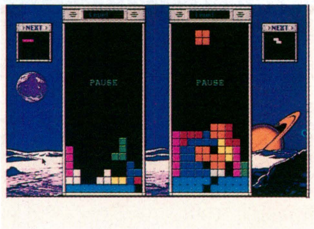
8/12 ■ファミリーソフト ■AVG ■9,800円 ■5,3.5'2HD



往年の名作アニメをAVG化した作品。科学忍者隊ガッチャマンとして，悪の組織ギャラクターに立ち向かう。テレビ放映の1，2話から構成された第1話と，オリジナルの第2話の2部で構成されている。

テトリス2+ボンブリス

8/26 ■BPS ■アクションパズル ■8,500円 ■5,3.5'2HD

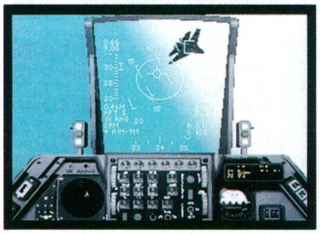


［スーパーファミコンから移植］落ちものアクションパズルの2作品を収録したソフト。『テトリス2』は『テトリス』に対戦専用機能をつけたもの。『ボンブリス』は，ライン消しに爆弾を利用するゲーム。

PC-9821用／ハードディスク専用

ストライクコマンダー

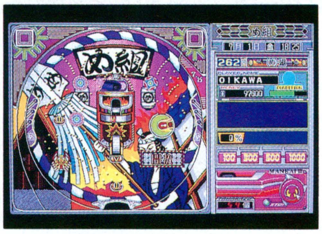
8/26 ■EAビクター ■フライトSLG ■12,800円 ■3.5'2HD, CD-ROM



［海外から移植］腕利きの傭兵部隊“ワイルドキャッツ”の一員として，41のミッションをこなす戦闘型のフライト・シミュレータ。美しい画面と多彩なミッションがウリ。

満開電飾III

8/26 ■ビクターエンタテインメント ■パチンコ ■9,800円 ■5,3.5'2HD



ご存じ本格的パチンコ・シミュレーション・シリーズの第3弾。デジパチ，ハネ物，権利物など，さまざまな種類の最新鋭の台を取りそろえている。今回からパチスロの専門店が加わった。

ハードディスク専用

魔法の天使クリーミィマミ ～2人の輪舞曲(ロンド)

8/26 ■タキコーポレーション ■SLG ■10,800円 ■5,3.5'2HD



熱狂的なファンを持つ同名アニメを，独特なスタイルでパソコン化。総シーン100以上のグラフィックを自由に組み，自分だけのクリップを作る。高田明美のオリジナル描き起こしシーンも多数アリ。

あにまーじゃんX

8/下 ■ソニア ■麻雀 ■8,800円 ■5,3.5'2HD



大胆なアニメーション機能が好評を博した脱衣麻雀ゲーム『あにまーじゃんV3』の続編が登場。5人の女の子と対局し，さらわれた留美を助けだす。有名声優による音声出力機能も搭載。

CRWメタルジャケット

8月 ■ウィズ ■SLG ■価格未定 ■5,3.5'2HD

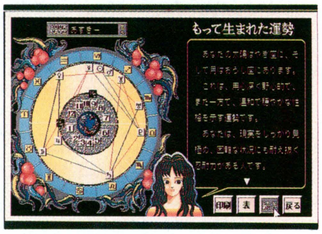


近未来のスラム化した東京で発生するテロや暗殺を阻止する，リアルタイムの戦闘級SLG。手持ちのキャラクターで部隊を編成し，地形の高低や乗り物などをうまく利用してミッションをクリアする。

アフターケア

未来予知占星術

6/30 ■ログインソフト ■占い ■4,980円(税込) ■3.5'2HD

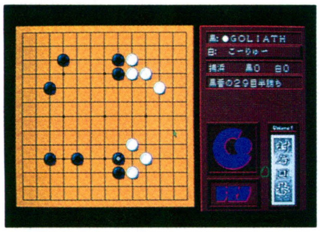


西洋占星術を元にした占いのソフト。運勢占い，相性占い，探しモノのゆくえ占いなどができる。よりくわしく知りたい人のために，ホロスコープやアスペクト表も用意されている。

アフターケア

対局囲碁全集

7/7 ■BPS ■囲碁 ■16,800円 ■5,3.5'2HD

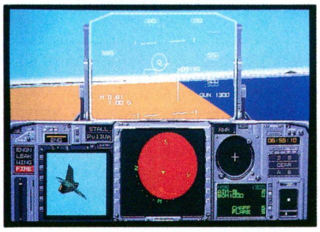


5級クラスの実力を持ち，世界でもトップクラスの囲碁ソフト『ゴライアス』と，プレイヤーを待たせない高速思考ルーチンを誇る『早碁』の2本の囲碁ソフトを収めたおトク用バージョン。

アフターケア

チェックシックス2シナリオ集VOL.1

7/15 ■ペガサスジャパン ■シナリオ集 ■5,000円 ■5,3.5'2HD



豊富なシナリオとリアルな3D映像が特徴の同名作品のシナリオ集。第2次世界大戦のヨーロッパ・キャンペーンから，ナチス第4帝国との死闘を展開する架空戦まで，16本のシナリオを収録。要本体。

アフターケア／CPU386以上

チェックシックス2スペシャル

7/15 ■ペガサスジャパン ■フライトSLG ■12,800円 ■5,3.5'2HD



実在の戦場を舞台にしたリアル・フライト・シミュレータのボリューム・アップ版。本編に収録された20本のシナリオに加え，史実，仮想を取り混ぜたシナリオ集のシナリオ16本，計36本を収録。

ウゴクエVer1.1 オリビアのミステリー

8 12 ■アルトロン ■パズル ■6,800円 ■5,3.5'2HD

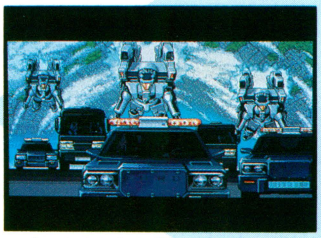


［スーパーファミコンから移植］画面上に散らばったピースを組み合わせていくジグソーパズル。1面クリアごとに絵に合わせた物語が展開され，20面終了時の経過時間によりエンディングが変化する。

アフターケア／PC-9821用

ポリスノーツ

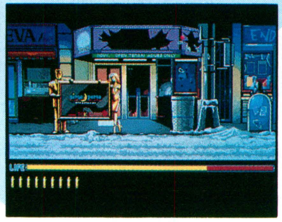
7／29 ■コナミ ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM（2枚組）



インタラクティブ性を重視したAVG。刑事アクションものの形を借りつつ，宇宙へ進出した人類が直面する人体と社会の諸問題を正面からあつかう。各人なりの展開を重視したマルチ・プロセスを採用。



▶エンディングに至る過程が、人さまざまのマルチ・プロセスを実現

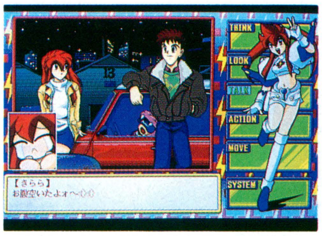


◀捜査の途中で敵と遭遇すると、シューティング・シーンに突入することも

アフターケア

電撃ナース2〜モア・セクシー

7／29 ■カクテル・ソフト ■AVG ■8,800円 ■5,3.5'2HD



明るいノリと特撮ヒーロー風の「おやくそく」がウリの同名作品の続編。全5話構成。パワーアップして復活した敵を相手に電撃ナースこと，きららが活躍する。戦闘シーンの戦略性も高められている。

アフターケア

超時空要塞マクロス 〜ラブ・ストーリーズ

7／29 ■ファミリーソフト ■SLG ■6,800円 ■5,3.5'2HD



同社『マクロス』シリーズの3作目。システムは前作『スカルリーダー』を踏襲，美樹本晴彦氏のオリジナル・キャラと新ストーリー&イベントによって新たなドラマが展開される。価格も大幅に低下。

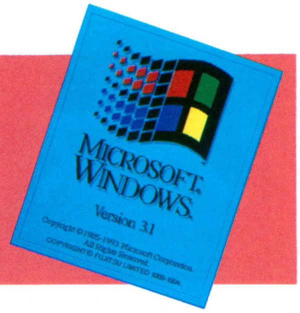
DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

『ブランディッシュ3』がリリースされた。この『3』で，これまでの謎がすべて明らかになるという。なお，EAビクターのPC-9821用ソフトは，CD-ROM版のほうが低価格に設定されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
8月上旬	F-117Aナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	12,800円
8月中旬	ピックアップ麻雀マスター	麻雀	TAKERU	6,800円
8月予定	★実戦麻雀（仮）	麻雀	イマジニア	未定
	クラッシャージョー〜歓楽惑星の陰謀	SLG	ファミリーソフト	9,800円
9月9日	フリックス・ミックス	パズル	スタークラフト	未定
	★雀豪4	麻雀	ビクターエンタテインメント	9,800円
9月23日	ウィザードリィ〜クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	RPG	アスキー	㊀12,800円
9月24日	空母戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
9月30日	源平合戦	SLG	光栄	未定
9月下旬	★パラケルススの魔剣	RPG	ハミングバードソフト	未定
9月予定	★ダービースタリオン・エキスパート	競馬SLG	アスキー	未定
	★天地無用！魎皇鬼	AVG	AICスピリッツ	12,800円
	ハイリワード	リアルタイムSLG	イマジニア	未定
	アイドルプロジェクト	SLG	ケイエスエス	12,800円
	ディエス・イレ	AVG	ファミリーソフト	未定
10月1日	★プロジェネーター	RPG	光栄	未定
10月7日	クレムリントワイライト・ダイヤモンド編	カードゲーム	WittyWolf	3,333円
	ラグナレック（※＋）	RPG＋SLG	グローディア	11,800円
	スペース・ハルク（△）	SLG	スタークラフト	12,800円
10月14日	★アグレガード	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
10月21日	スターファイア（△）	RPG	スタークラフト	12,800円
10月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII（△）	RPG	ビング	12,800円
	銀河英雄伝説IV（※）	SLG	ボーステック	12,800円
11月11日	ライム・スター	RPG	スタークラフト	9,800円
11月中旬	グレイストーンサーガ〜魔界の泉	SLG	ペガサスジャパン	未定
11月予定	ロード・オブ・ウォーズII（仮）（▲）	SLG	システムソフト	未定
秋頃予定	★プリンス・オブ・ペルシャ2	アクション	インタープログ	未定
	メルクリウスプリティ（妖精伝説）	SLG	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー学園	RPG	ソフエル	㊀11,800円
	★ブランディッシュ3〜スピリット・オブ・バルカン	ARPG	日本ファルコム	未定
12月9日	クレムリントワイライト〜黄昏のクレムリン	オムニバス	WittyWolf	未定
	ランズ・オブ・ロア（△）	RPG	スタークラフト	12,800円
12月予定	クリスタニア	RPG	システムソフト	未定
	★卍PSY幽記（まんじさいゆうき）	RPG	ピーエスディー	12,800円
95年2月予定	忘れえぬ炎	RPG	遊演体	12,800円
未定	ルナティック・ドーンII（※）	RPG	アートディンク	未定
	★シャドー・オブ・ザ・コメット	AVG	EAビクター	9,800円
	シムアース＆シムアントCD（○）	SLG	イマジニア	14,800円
	スーパーボール	ピンボール	ウィズ	未定
	花札物語	花札	ウィズ	未定
	マーシャルヒーロー	格闘アクション	ウィズ	未定
	REMAiNS	SLG	エクゼコ・デベロップメント	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	平家物語	SLG	クレソフト	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	麻雀悟空天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	映画狂殺人事件	AVG	シンキングラビット	未定
	ジャック	AVG	シンキングラビット	未定
	遊演体空想遊戯シリーズVol.2〜那由他の世界	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未定
	ZII（ゼータ2）	AVG	トンキンハウス	未定
	★輝けキラキラ戦士リスキージュエル	AVG	ナツメ	9,800円
	リターン・ザ・レイダース	RPG	日本ソフテック	未定
	ジョジュアDXキット	ユーティリティ	パンサーソフトウェア	未定
	時のはざまに（仮）	AVG	パンドラボックス	未定
	ハイムドール	ARPG	ビクターエンタテインメント	未定
未定	あみゃらんしゅ	SLG	風雅システム	未定
	シルクロード	RPG	マキシマ	未定
	フル・メタル	SLG	ろまんてっく	未定
▼PC-9821用（256色，CPU386以上が必要な作品）				
9月9日	シャドウキャスター（※）	ARPG	EAビクター	12,800円
9月30日	★EMIT Vol.1〜時の迷子（○）	教育	光栄	未定
9月予定	メガトンアームズ（※）	アクション	システムソフト	10,800円
	★ダンジョン・マスターII〜スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	12,800円
11月予定	上海IV	パズル	EAビクター	8,800円
秋頃予定	リターン・トゥ・ゾーク（○）	AVG	データウエスト	未定
12月予定	★サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.4〜オルゴール（○）	AVG	データウエスト	未定
94年予定	マスター・オブ・オライオン	SLG	マイクロプローズジャパン	未定
95年1月予定	ウルティマ・アンダーワールドII	RPG	EAビクター	12,800/9,800円
冬頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定
95年3月予定	★ウイングコマンダー・アルマダ	フライトSLG	EAビクター	12,800/9,800円
未定	ウィザードリィ〜クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・ザヴァント	RPG	アスキー	㊀12,800円
	ウルティマVIII〜ザ・ペイガン	RPG	EAビクター	未定
	パシフィックストライク	フライトSLG	EAビクター	未定

（※）……ハードディスク専用／（▲）……256色専用／（△）……256色対応／（○）……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●ジョシュア追加シナリオ集1（パンサーソフトウェア）未定●機甲装神ヴァルカイザーII（サイレンス）10月●魔法千一夜（TAKERU）未定●スーパー野球道'93・'94年開幕データ集（TAKERU）7月8日→7月9日●スリップストリームRev-LIMIT（ビットタウン）7月上旬→7月29日●シンジケート（EAビクター）7月16日→7月28日●MONDOW LOAD（TAKERU）7月下旬●ファーランドストーリー天使の涙（TGL）11,800円→9,800円●緋王伝II'HD（ウルフ・チーム）7月22日／価格未定→7月29日／9,800円●銀河鉄道の夜（トンキンハウス）7月下旬→7月8日●98スタジアム（日本ソフテック）7月下旬→7月30日●時空救助隊ペンタス〜那由他の果てに（遊演体）7月中旬→10月●無人島物語〜サバイバルライフシミュレーション（ケイエスエス）7月29日→8月5日

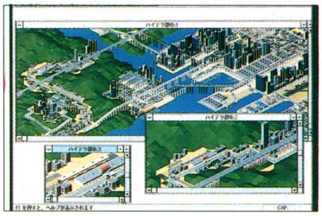


Windows

WINDOWS

トピックス

Windows版『A.Ⅳ.』，ついに発進！



『A.Ⅳ. for Windows』がついに発売された。好きなように鉄道路線を敷設し，子会社などの経営をしつつ街の発展を楽しむというコンセプトはそのままだが，画期的なのは複数のウィンドウを自由に開けるようになったという，Windowsならではの改良が加えられている部分。移植版を中心として発売本数自体が増えてきたWindows。その機能を真に生かしたゲームも増えることを願う。（煌竜）

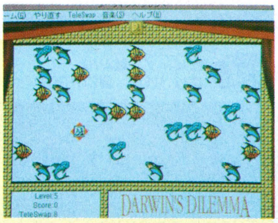
今月の新作

本数は先月からやや減少したが，アメリカの映画情報を網羅した『キネマ旬報シネマデータベース（アメリカ編）』，独自の感性を持った移植版AVG『クリティカル・パス』は目玉と言えるだろう。あとはディスク版の2倍のデータ量を誇る『銀英伝壁紙集』，超精密天体シミュレータ『ステラナビゲーター』などジャンルもさまざま。

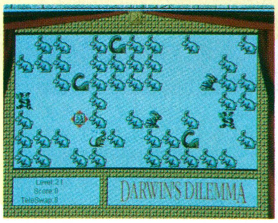
ダーウィンズ・ジレンマ

8／12 ■スタークラフト ■パズル ■4,800円 ■5,3.5'2HD





▶同種生物を規定数だけ合体させると，より高度な生物に進化していくのだ

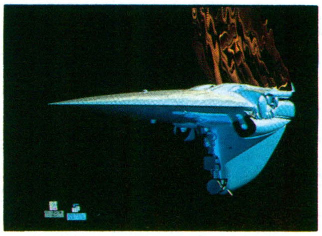


◀ルールは簡単だから，気軽にプレイできる。息抜きには最適

［海外から移植］ダーウィンを動かし，ウィンドウ内にちらばった生物をくっつけて「進化」させるパズルゲーム。オリジナルにはなかったオープニングとエンディングが追加されている。

銀河英雄伝説 スクリーンセイバー&壁紙集

8／26 ■ボーステック ■アプリケーション ■6,900円 ■CD-ROM



加藤直之氏の原画&アニメのセル画による『銀河英雄伝説』スクリーンセイバー&壁紙集のCD-ROM版。ディスク版のほぼ2倍の数の壁紙，スクリーンセイバーのパターンを収録している。

キネマ旬報シネマデータベース（アメリカ編）

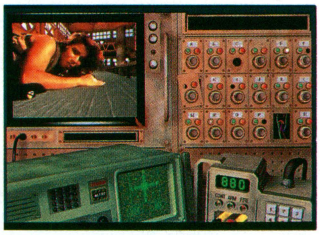
8／中 ■NECホームエレクトロニクス ■データベース ■15,000円 ■CD-ROM



［海外から移植］1919〜93年までに公開された10,000本以上のアメリカ映画についての詳細なデータ・解説が記録されており，自由に検索が可能。50曲の映画音楽，1,000枚のスチル写真も収録。

クリティカル・パス

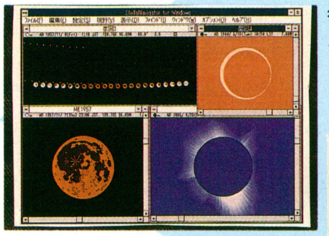
8／下 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■10,800円 ■CD-ROM



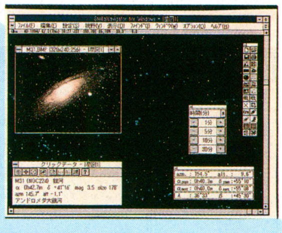
［海外から移植］工場に潜り込んだ同僚のキャットに，制御室から指示をだし，任務を遂行させるという異色ゲーム。彼女から送られてくる映像を頼りに的確な指示をしなければ死が待っている。

ステラナビゲーター for Windows

7／7 ■アスキー ■シミュレータ ■12,800円（税込） ■3.5'2DD



［PC-98から移植］地上で見ることのできる天文現象の数々を忠実に再現し，プリント・アウトできる天文シミュレーション・ソフト。恒星・星雲・星団の表示天体数が大幅に増えている。



▶コンピュータに接続可能な望遠鏡につなぎ，連動させての自動制御もできる



◀先日話題になった木星とすい星の衝突もシミュレートできるのだ

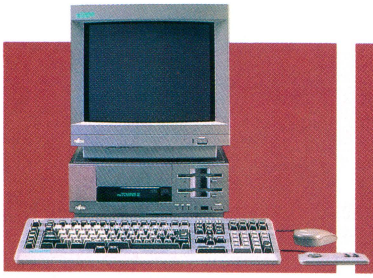
DataBase Windows新作発売予定表

海外で好評の『トータル・ディストーション』の移植が決定。『クレッセント殺人事件』は，同じ物語をちがう人物の視点から見たバージョンが3種類発売される。『仮面ライダー』はショッカー幹部となりライダーを倒すゲームだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月1日	★スターウォーズチェス	チェス	マルチソフト	10,800円
7月25日	★CD-ROM仮面ライダー作戦ファイル1	SLG	東映ビデオ	㈹12,800円
8月1日	★ライオンのルイス	絵本	トワイライトエクスプレス	3,800円
8月10日	★エキスパート・カジノ日本語版	テーブルゲーム	誠和システムズ	4,980円
	★エキスパート・クイズショー日本語版	クイズ	誠和システムズ	4,980円
	★エキスパート・ビンゴ日本語版	ビンゴ	誠和システムズ	4,980円
8月予定	★ペブルビーチの波濤	ゴルフ	T&Eソフト	12,800円
	★ワイアラエの奇蹟	ゴルフ	T&Eソフト	12,800円
	★オーシャンズビロウ	シミュレータ	マルチソフト	7,800円
	★スペースシャトル	シミュレータ	マルチソフト	7,800円
9月9日	セクレvol.9〜吉野美佳	SLG	グラムス	4,900円
	フリックス・ミックス	パズル	スタークラフト	未定
9月10日	★インタラクティブ・トライアングルA・B・C クレッセント殺人事件 〜魔の三角形サスペンスゲーム	AVG	みずき	各9,800円
9月予定	★ソリティアズ・ジャーニー	カードゲーム	システムソフト	㈠8,800円
	チャイナ・クライシス	SLG	プロフォースシステム	12,800円
10月予定	★タワー	SLG	オープンブック	9,800円
秋頃予定	スライドショー	アプリケーション	アローマイクロテックス	2,400/4,800円
	★ミスト	AVG	インタープログ	未定
秋頃予定	★トータル・ディストーション	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★CD-ROM版中央競馬完全ガイド	データベース	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	ノアズ・アーク	AVG	プロフォースシステム	9,800円
未定	ミュージックアイランドVol.2 〜くるみ割り人形	エンターテイメント	オラシオン	未定
	ミュージックアイランドVol.3 〜動物の謝肉祭	エンターテイメント	オラシオン	未定
	ワールドエンジン・ファンタジオン	エンターテイメント	サイトロン・アンド・アート	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●レジェンズ・オブ・ヒーローズ〜ジャイアンツ栄光の4000勝（バップ）6月→7月上旬●サム・ルパート殺人事件（NECホームエレクトロニクス）6月24日→7月27日●アイアンヘリックス（NECホームエレクトロニクス）6月30日→7月27日●セクレvol.8〜原田里香（グラムス）7月8日→7月下旬●ピッコロ博士のミュージカル・ワールド（NECホームエレクトロニクス）7月中旬／価格未定→8月中旬／8,500円●A.Ⅳ.forWindows（アートディンク）7月15日→7月29日

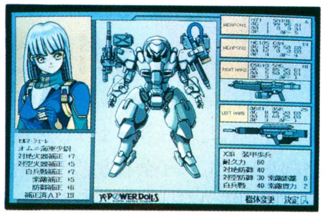


FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

注目ソフト　工画堂スタジオの『パワードール』，TOWNS版発売中

売り上げも好調な工画堂スタジオの『パワードール』。後発になるTOWNS版は，PC-98ユーザーから寄せられた意見を取り入れるなど，改良されているのが大きな特徴だ。たとえば，標準となるグラフィック表示領域が，TOWNS版は640×480ドットと，PC-98版より少し広い。これを利用し，画面の情報量を増やしたりしているのだ。発売が遅くなっても，こういう配慮は悪くない。（稲垣宗彦）



今月の新作

寂しさを感じるな。この暑い時期に……。新作は2本きり。ビングの『ヴェイル・オブ・ダークネス』と，EAビクターの『ストライクコマンダー』だ。2本とも海外からの移植だが，『ヴェイル～』はモダンホラーのAVG，もう1本の『ストライク～』はフライト・シミュレータと趣きが異なる。どちらも要チェックだ。

マーティー対応

ヴェイル・オブ・ダークネス ～呪われた予言

8/4　■ビング　■AVG　■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ジャンルとしてはモダンホラーに属するリアルタイムのアドベンチャー・ゲーム。自家用飛行機の墜落から，悲劇の運命をたどることになる主人公を描いている。

ストライクコマンダー

8/26　■EAビクター　■フライトSLG　■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］西暦2011年という近未来を舞台にしたフライト・シミュレータ。プレイヤーは傭兵集団「ワイルドキャッツ」のパイロットとしてさまざまな敵と戦っていく。美しいグラフィックが特徴。



▶緻密に描かれたコックピットが迫力。近未来という舞台設定も生きている



◀空中戦や対地攻撃など，さまざまなミッションが用意されている

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

TOWNSでも『ルナティック・ドーンII』発売が決定。『シムファーム』も富士通の手で移植が決まっている。『フリコレ8』は来月紹介。

▼FM TOWNS専用（マーティー対応未定のものを含む）

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月27日	★フリーソフトウェアコレクション8	オムニバス	富士通	2,500円
夏頃予定	レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
9月23日	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	RPG	アスキー	(予)12,800円
9月下旬	★Jリーグ・プロフェッショナルサッカー1994	サッカーSLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
9月予定	レベル・アサルト	シューティング	ビクターエンタテインメント	12,800円
10月21日	スターファイア	RPG	スタークラフト	12,800円
10月予定	魔法大作戦	シューティング	EAビクター	9,800円
	スーパーストリートファイターII	対戦格闘	カプコン	未定
11月予定	★上海IV	パズル	EAビクター	8,800円
	★シムファーム	SLG	富士通	(予)10,800円
秋頃予定	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	データウエスト	未定
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ1（※）	シナリオ集	富士通	(予)6,800円
12月9日	ランズ・オブ・ロア	RPG	スタークラフト	12,800円
12月予定	★サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.4～オルゴール	AVG	データウエスト	未定
冬頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定
年末予定	サムライスピリッツ	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	未定
94年1月予定	★ウルティマ・アンダーワールドII	RPG	EAビクター	9,800円
来春予定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	未定
未定	★ルナティック・ドーンII（※）	SLG	アートディンク	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	提督の決断II	SLG	光栄	未定
	麻雀悟空天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	倉庫番リベンジ	パズル	シンキングラビット	未定
	グランプリ伝説NA編	レーシングSLG	ソフトスタジオWING	未定
	グランプリ伝説インディ編	レーシングSLG	ソフトスタジオWING	未定
	S.S.1／4（ゼロヨン・バトル）	レーシング	TAKERU	未定
	R-TYPE	シューティング	ハドソン	未定
	ジョシュア追加シナリオ集1	シナリオ集	パンサーソフトウェア	6,800円
	ハイムドール	ARPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダーII	アクション	富士通	未定
	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ハープーン	SLG	富士通	未定

（※）……ハードディスク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

▼FM TOWNS／マーティー両対応

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	キッドピクス・コンパニオン	ユーティリティ	富士通	(予)4,800円
9月1日	現代大戦略EXスペシャル	SLG	ビング	12,800円
9月16日	EMIT Vol.3～私にさよならを	教育	光栄	8,800円
9月下旬	プリンセスメーカー2	SLG	ガイナックス	14,800円
	ブランディア	対戦格闘	ビング	9,800円
9月予定	ハイスクール・ウォー～23区内制服統一闘争編	SLG	ISC	8,800円
10月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII	RPG	ビング	12,800円
11月予定	プリルラ	アクション	ビング	9,800円
秋頃予定	プレイルーム	教育	富士通	(予)8,800円
12月上旬	アベル～真・黙示録大戦	ARPG	ファミリーソフト	11,800円
未定	ディック	シューティング	アモルファス	8,800円
	ハードショット～ストリートハスラー	ビリヤード	シュールド・ウェーブ	9,800円
	キャメルトライ	アクション	電波新聞社	(予)7,800円
	新宿ラビリンス	AVG	徳間書店インターメディア	未定
	ウイングコマンダーLITE	アクション	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アージェントミッション（マスターピース）未定●虹色電飾娘（ISC）8月●シンジケート（EAビクター）7月16日→7月28日



X68000シリーズ

X68000 SERIES

ヤッタァ!

これで，もう基板はいらない……?



スーパーストリートファイターII
■カプコン ■対戦格闘
■9,800円(予価) ■9月30日発売予定

先月お伝えしたとおり，カプコンから『スーパーストリートファイターII』（以下『スパII』）が発売されることになった。

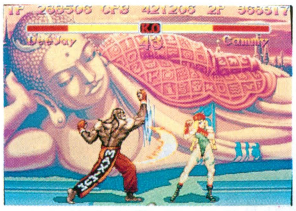
対戦格闘アクションの大御所，『ストII』シリーズの4作目となるこのゲームは，新キャラ追加や各種ボーナスの導入など多くの変更が施され，ゲーム・センターで爆発的な人気を得た名作。現在，スーパーファミコンとメガドライブの2機種に移植されており，今回のX68Kが3機種目の移植となる。

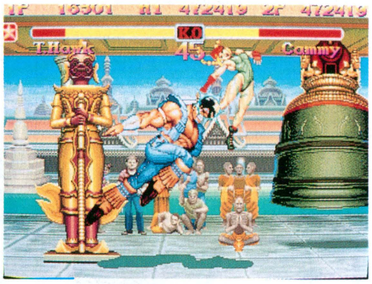
さて，かんじんの移植度だが，グラフィックは写真を見てもらえばわかるとおり「これ以上はない」と言ってもいいほど美しい。サウンドはMIDI対応でバッチリだし，操作も6ボタン・ジョイスティック「CPSファイター」を使えば，アーケード版と同じ感覚で遊べるぞ。まだ実際にプレイはしていないが，前回の『ダッシュ』のデキを考えると，今回もきっとマニアをうならせることウケアイ。

ただし，問題になってくるのはハードの環境だ。メインメモリが4メガ以上あればとりあえず初代X68Kでも起動できるが，快適に遊ぶためには「CPUクロック数が16MHz以上のマシンで，ハードディスクにインストールしてプレイする」ことが望ましい。これらの設備を整えるとなると，基板とコントロール・ボックスを買ったほうが安くすむということにもなりかねないが(笑)，X68Kはパワー・ユーザーが多いから大丈夫? せめてハードディスクとジョイスティックだけでもそろえておきたい。

そうそう，先にふれたMIDI音源だが，じつはGM音源（ローランドのSCシリーズやヤマハのTG-100など）にしか対応していないので注意しよう。

（板場利光）





▲▶ディージェイ，キャミィ，T.ホーク，フェイロンといった4人の新キャラも忠実に再現されているぞ





◀▲従来の12人にも，新たに加わった技や，グラフィックが変更された技がある。いろいろ試してみるべし！

デモ画面など，ゲーム以外の部分もバッチリ









本物そっくり!



▶『スパII』の特徴の一つに「グラフィックの変更」がある。前作までとはガラリと変わってファンを驚かせたものだが，その美しさはX68000版でも変わらない。オープニング・デモ，キャラ選択，ボーナス表示……どれもオリジナルそっくり

速報

『スターラスター』発売決定！



◀X68K版の画面。カッコイイでしょ?



▶この調子で『スターブレード』も……ちょっと無理かな?

先月号の「なにわ通信」でもちらっと紹介されたとおり，電波新聞社からのX68000用新作は，ナムコの3Dスペース・シューティング『スターラスター』に決定したぞ。ただし，もともとはファミコン用のゲームなので，X68000用にアレンジされている（だからアンソロジー・シリーズではない）。くわしくは次号のこのページで。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

急激に本数が増えてまずは一安心。アンソロジーは来月タイトルを発表！

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月上旬	★R.C.ロボット集＋αVol.3	ユーティリティ	エレクトリックシープ	(予)1,800円
8月下旬	★スターラスター	3Dシューティング	電波新聞社	5,900円
9月30日	スーパーストリートファイターII	対戦格闘	カプコン	(予)9,800円
10月予定	魔法大作戦	シューティング	EAビクター	9,800円
	★あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	8,800円
	★ビデオゲーム・アンソロジー・シリーズVol.11	アクション	電波新聞社	未定
11月予定	★上海IV	パズル	EAビクター	8,800円
来春予定	★プリンセスメーカー	SLG	ニュー	未定
未定	麻雀悟空天竺	麻雀	シャノアール	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ジョシュア追加シナリオ集I（パンサーソフトウェア）未定●レッスルエンジェルス3（TAKERU）7月25日→7月30日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase■その他のパソコン新作発売予定表
発売日未定／麻雀悟空天竺／MSX2・J3100／麻雀／シャノアール／9,800円



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

神秘的なグラフィックがウリの『ミスト』がみごとトップの座に輝いた。『タワー』や『プリンス・オブ・ペルシャII』など，新作ソフトの動きも気になるところだ。

順位	前回	ソフト
1	↑前5位	**ミスト日本語版** ●インタープログ ●AVG ●12,800円
2	初登場	**クワイア** ●メディアネットワーク ●3Dシューティング ●7,500円
3	初登場	**Flying Nightmares** ●HAテレコム ●フライトSLG ●9,800円
4	前1位	**AI将棋** ●サムシンググッド ●将棋 ●12,800円
5	前4位	**アクアゾーン** ●リッツ・コンピュート ●SLG ●24,800円
6	前6位	**シムシティ2000** ●イマジニア ●SLG ●9,800円
7	初登場	**タワー** ●オープンブック ●SLG ●9,800円
8	前2位	**信長の野望〜覇王伝** ●光栄 ●SLG ●12,800円
9	↑前10位	**PGAツアーゴルフII** ●トワイライトエクスプレス ●ゴルフ ●9,800円
10	初登場	**PRINCE OF PERSIA II** ●インタープログ ●アクション ●9,800円

今月の新作

新作山盛り状態！ Macintosh健闘中

相変わらず新作ラッシュがつづいているMacintosh。今月もたいへん元気である。一時期は危機的状況とさえ言われていたパソコン・ゲーム業界も最近では息を吹き返しつつあるが，その一因にMacintoshの健闘が挙げられるにちがいない。今月紹介した『チャイナ・クライシス』のような，CD-ROMでないと実現不可能なゲームを中心に，これからも多くの作品が発売されるであろう。(猪野清秀)

リターン・トゥ・ゾーク

8/26 ■バンダイビジュアル ■AVG ■14,800円 ■CD-ROM

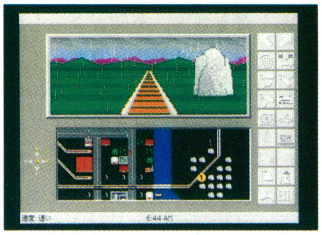


[海外から移植] 往年の名作『ゾーク』シリーズの続編。CD-ROMの機能を最大限に利用したビジュアルが特徴。主人公は邪悪な存在モルフィウスを倒すため，旅をつづけながら謎を解いていく。

アフターケア

鉄道マン

6/10 ■インフィニシス ■SLG ■8,800円 ■3.5'2HD

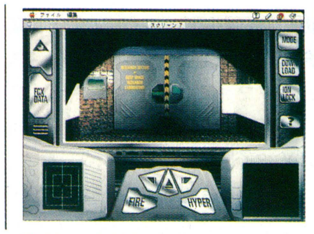


[海外から移植] 鉄道模型のジオラマ作りをパソコン上で行なおうというもの。自由自在にパーツを配置し，その路線上に蒸気機関車を走らせて，さらに列車内からの情景を眺めることができる。

アフターケア

キャオス

7/15 ■HATNET ■AVG ■11,000円 ■CD-ROM

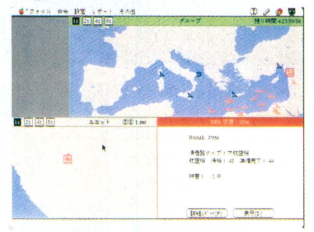


[海外から移植] 三つのミッションから構成される，3Dアドベンチャー。邪悪なコンピューター・カオスを停止させるべく送り込まれたタイムプローブを操り，時間と空間を越えて情報を集めていく。

アフターケア

ハープーンバトルセット3 〜ザ・メッド・コンクリクト

7/22 ■イマジニア ■SLG ■6,800円 ■3.5'2HD



[海外から移植] 近代海戦SLG『ハープーン』のゲーム本体と，地中海沿岸のシナリオを一つにまとめたセット。複雑な歴史と国家事情がからみ合った同地域の海戦シナリオ計16本をプレイできる。

アフターケア

チャイナ・クライシス

7月 ■プロフォースシステム ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM(2枚組)

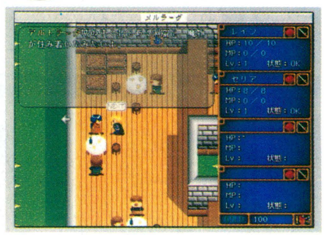


ビジュアルやナレーションから創りだされたドラマの中で，プレイヤーが決断してストーリーを決定するゲーム。プレイヤーは近未来の海上自衛隊の艦長などになり，戦況を判断する必要がある。

アフターケア

エレメンタルフォース

6/25 ■クラス ■RPG ■11,800円 ■CD-ROM



初心者にも気軽にプレイできるRPG。プレイヤーは海岸に倒れていた記憶喪失の少年レインとなり，神と悪魔の戦いにまつわる謎を解き明かしていく。CD-ROMによるボリュームの大きさが魅力的。

DataBase

Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

表組からはみだしそうなほどDataBaseがふくれあがっている。ナムコが初のCD-ROMソフトをMacで発売することになった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月10日	★うるうる	オムニバス	太洋堂	5,800円
7月1日	★オーシャンズビロウ	シミュレータ	マルチソフト	7,800円
7月29日	★ダークシード日本語版	AVG	ナムコ	9,800円
7月予定	★スペースシャトル	シミュレータ	マルチソフト	7,800円
8月1日	★ライオンのルイス	絵本	トワイライトエクスプレス	3,800円
8月20日	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	14,800円
8月26日	★スペースシップワーロック	AVG	バンダイビジュアル	7,800円
	★武内直子「美少女戦士セーラームーン」CD-ROM原画集	ビジュアル集	バンダイビジュアル	4,800円
8月予定	サムライメックII・天	RPG	ヒューリンクス	12,800円
	魔城の迷宮	AVG	メイズボックス	12,800円
夏頃予定	★インフェルノジャポニカ	その他	アール・キー	未定
9月9日	セクレvol.9〜吉野美佳	SLG	グラムス	4,900円
9月10日	★インタラクティブ・トライアングルA・B・C クレッセント殺人事件〜魔の三角形サスペンスゲーム	AVG	みずき	各9,800円
9月30日	★EMIT Vol.1〜時の迷子	教育	光栄	未定
	★大航海時代II	RPG	光栄	9,800円
9月予定	ウキウキ釣り天国	フィッシング	テイチク	未定
	★パセリ＆スパイシーズ1	エキスパンドブック	バンダイビジュアル	未定
	マンホール3D	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダンジョン・マスターII〜スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	12,800円
10月7日	くノ一忍法帳〜秘技伝説の怪	ボードゲーム	キングレコード	9,800円
	WACKY RACES INTERACTIVE FOR MACINTOSH	AVG	フューチャー・パイレーツ	8,800円
10月予定	パワーモンガー	SLG	EAビクター	未定
	ロスト・イン・タイム	AVG	ズームリパブリックネットワーク	9,800円
11月予定	★ラビリンス・オブ・タイム	AVG	EAビクター	9,800円
	★提督の決断II	SLG	光栄	14,800円
	ノアズ・アーク	AVG	プロフォースシステム	9,800円
秋頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定
	レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
	★トータル・ディストーション	AVG	HATNET	未定
12月予定	★スクーターズ・マジック・キャッスル(仮)	教育	EAビクター	9,800円
	★セサミストリートナンバーズ(仮)	教育	EAビクター	9,800円
	★ピーターパン ペインティング・アドベンチャー(仮)	教育	EAビクター	9,800円
95年2月予定	★ポピュラス2	SLG	EAビクター	9,800円
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	12,800円
	パワーポーカー	カードゲーム	EAビクター	9,800円
	ミュージックアイランドVol.2〜くるみ割り人形	エンターテイメント	オラシオン	未定
	ミュージックアイランドVol.3〜動物の謝肉祭	エンターテイメント	オラシオン	未定
	マカロニほうれん荘	AVG	フューチャー・パイレーツ	未定
	★パペットテイル	AVG	マイクロキャビン	未定
	コマンドH.Q.	SLG	マイクロプローズジャパン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●セクレvol.8〜原田里香(グラムス)7月8日→7月下旬●シンジケート(EAビクター)7月16日→7月29日●恐竜サファリアドベンチャー(HATNET)6月30日→7月15日●タワー(オープンブック)7月上旬→7月9日●インカ帝国(ズームリパブリックネットワーク)7月9日→7月22日●F-117Aナイトホーク(マイクロプローズジャパン)7月上旬→7月1日●三國志Ⅳ(光栄)7月29日→7月15日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ランキング協力:秋葉原・T-ZONE(☎03-3257-2650)



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

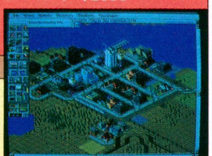
絶好調の『RALLY』を破ったのは『MS FLIGHT SIMULATOR Ver.5』。こちらも息が長いソフト。思わず大型新作の登場を期待してしまう。

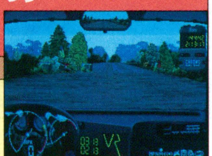
1 MSフライト・シミュレータVer5.0

↑前2位
(MS FLIGHT SIMULATOR Ver5.0)
●マイクロソフト
●フライトSLG

2 DOS/Vパチンコ

初登場
●ISC
●パチンコ
●8,800円

3 シムシティ2000

前3位
●イマジニア
●SLG
●9,800円

4 ラリー

前1位
(RALLY)
●ユーロプレスソフトウェア
●レーシング

5 エックス・ウイング

↑前6位
(X-WING)
●ルーカスアーツ
●3Dシューティング

6 前4位 現代大戦略EX
●システムソフト
●シミュレーション
●12,800円

7 初登場 フリート・ディフェンダー
(FLEET DEFENDER)
●マイクロプローズ
●フライトSLG

8 初登場 パシフィック・ストライク
(PACIFIC STRIKE)
●EAビクター
●フライトSLG

9 ↑再登場 アローン・イン・ザ・ダーク2
(ALONE IN THE DARK2)
●アローマイクロテックス
●AVG

10 前9位 TFX
(TFX)
●オーシャン
●フライトSLG

電子遊園地

子供の頃の野望を達成させよう

僕らが小学生の頃，授業中，ノートの隅に自分の理想郷を描いて夢見ていた。自分の家の隣りがおもちゃ屋さん，その隣りには駄菓子屋，ゲーム・センター，遊園地……。望みがかなうはずもなく，いつのまにか夢を忘れ，時は流れる——が，最近では「たまご帝国」「ジョイポリス」「ガルボ」などの都市型テーマパークが登場し，多少は理想に近づいたのだろうか。

この『テーマパーク』は，プレイヤーが遊園地の経営者となり，より集客能力の高いアミューズメント・スポットを開発していく。

夢は現実とはならず，夢のままになってしまったけど，せめてこの虚構現実の世界で夢を成就させようではないか。（安部理一郎）



▲場所・環境を選ぶと土地が与えられる。世界一のテーマパークをめざすのだ



テーマパーク
■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG
■7,800円 ※日本語マニュアル付



◀アトラクションを造るだけが仕事じゃない。建物の補修も欠かせないぞ

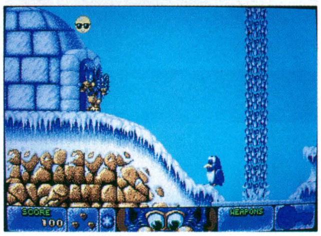
日本語版新作

昨年の春に，TAKERUで英語版DOS/Vソフトが発売されたのを覚えているかな？ その後のラインナップはなかったんだけれど，今月再びDOS/Vソフトが発売されることになったぞ。今回も英語版だけど，日本語マニュアル付きだから安心だ。

TAKERU／日本語マニュアル付

ファイヤー＆アイス (FIRE&ICE)

8／26 ■レネゲード ■アクション ■2,500円(込) ■3.5'2HD



ちょっと賢くてヘンなクマ，コヨーテをあやつって鍵を完成させていく，面クリア型のパズル・アクション。夜・昼と変化する環境をうまく利用できないと，クリアできない面もある。

TAKERU／日本語マニュアル付

ニック・ファルドのチャンピオンシップゴルフ (NICK FALD'S CHAMPIONSHIP GOLF)

8／26 ■グランドスラム ■ゴルフ ■3,800円(込) ■3.5'2HD

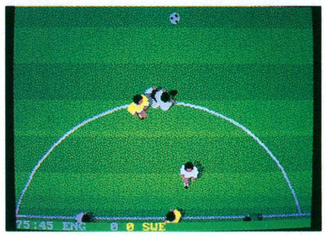


マッピングされたポリゴン・フィールドでニック・ファルドと勝負。所持クラブのセレクトや季節，天候などの細かい要素を設定できる。初心者のためにトレーニング・モードもついている。

TAKERU／日本語マニュアル付

イングランド・チャンピオンシップ・サッカー (ENGLAND CHAMPIONSHIP SOCCER)

8／26 ■グランドスラム ■サッカー ■2,900円(込) ■3.5'2HD

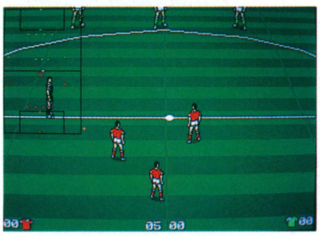


ヨーロッパのチームを中心としたトップビューのサッカー。チームに関係なく選手を編成できるので，自分だけのチームを作ることも可能。1991年，グランドスラム社作品。あのリネカーも在籍。

TAKERU／日本語マニュアル付

リバプールフットボール (RIVERPOOL FOOTBALL)

8／26 ■グランドスラム ■サッカー ■2,900円(込) ■3.5'2HD

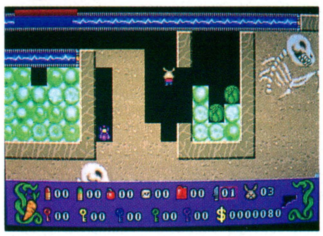


『イングランド・チャンピオンシップ・サッカー』の続編にあたるサッカー・ゲーム。ヨーロッパの名門，リバプールFCを優勝に導く。グランド・コンディションなど細部の設定が可能になった。

TAKERU／日本語マニュアル付

レジェンド・オブ・マイラ (LEGEND OF MYRA)

8／26 ■グランドスラム ■アクションパズル ■2,900円(込) ■3.5'2HD

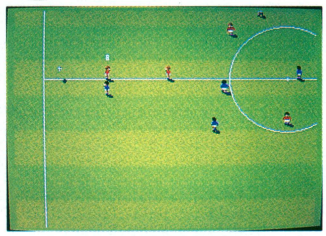


絶滅の危機に瀕しているウサギ一族を救うため，ウサギ族の英雄・マイラが立ち上がった。もはや地下にしか残されていないキャベツを求めて，マイラはガイコツやヘビなどの天敵と戦う。

TAKERU／日本語マニュアル付

センシブル・サッカー (SENSIBLE SOCCER)

8／26 ■レネゲード ■サッカー ■2,500円(込) ■3.5'2HD

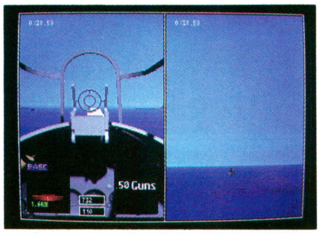


1,250名以上も所属する，欧州トップ64のクラブと欧州34か国のナショナル・チームが登録されており，UEFAカップ・スーパーリーグなど多彩なプレイ・スタイルが選択可能。

アフターケア

イベンシブアクション

7／25 ■トワイライトエクスプレス ■フライトSLG ■9,800／12,800円(ジョイスティック付) ■3.5'2HD

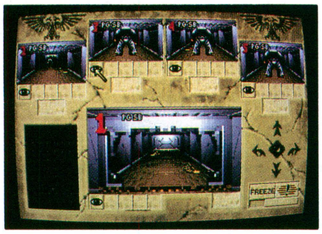


［海外から移植］第一次世界大戦から，21世紀の宇宙空間まで，四つの空域でドッグ・ファイトを展開。完全日本語化にあたり，アナログ・ジョイスティックがバンドルされたパックも発売される。

アフターケア／日本語マニュアル付

スペース・ハルク (SPACE HULK)

7／15 ■EAビクター ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

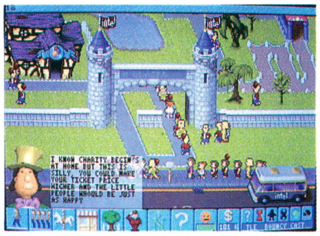


ゲームズ・ワークショップ社の同名ボードゲームをパソコン化。ターミネーター・アーマーをまとった戦士を指揮し，エイリアンを撃退する。ミッションは50以上，リアルタイム戦闘がウリ。

アフターケア／日本語マニュアル付

テーマパーク (THEME PARK)

7／29 ■EAビクター ■SLG ■7,800円 ■3.5'2HD

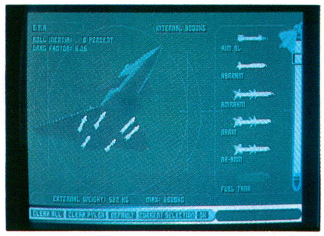


『ポピュラス』『シンジケート』でおなじみのブルフロッグ社が放つ，期待の遊園地経営シミュレーション。プレイヤーは遊園地の建設・運営を一任され，世界一のテーマパークをめざす。

アフターケア／日本語マニュアル付

TFX

7／22 ■イマジニア ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



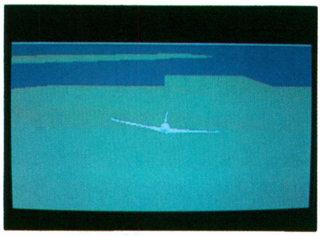
画面処理に「カッティング・エッジ・システム」を採用したフライトSLG。F-117Aなど3種類の戦闘機をあやつり，ソマリア，コロンビア，ユーゴスラビア上空などで戦闘を行なう。

新作海外輸入ソフト

今月のオススメは，以前本誌のほうでも紹介されていた『サム&マックス』。細かいところまでお遊びが入っているぞ。なお，輸入品につき，値段は東京・秋葉原のパソコンショップ，T-ZONE4F・IBMゾーン2(☎03-3257-2652午後7時まで営業)での参考価格。このほかにも，同店では国産ソフトを25%引きで販売している。

1942 (1942～THE PACIFIC AIR WAR)

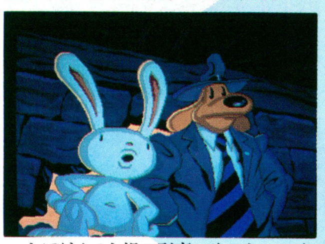
■マイクロプローズ ■フライトSLG ■6,370円 ■RAM4MB，HDD12MB必要



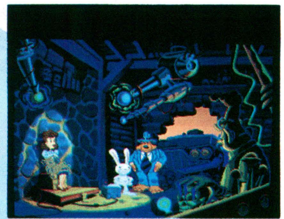
太平洋戦争をテーマとしたシミュレーション・ゲーム＋フライト・シミュレータ。ソロモン諸島，ミッドウェー沖，珊瑚礁海々戦など，多くの戦場をサポートしている。

サム&マックス (SAM&MAX～HIT THE ROAD)

■ルーカスアーツ ■AVG ■5,800円 ■RAM2MB，HDD14M必要



とぼけた2人組の刑事，サムとマックスが織りなすコメディ・タッチのAVG。豊富なアニメーションと，随所にちりばめられたユーモア・センスにルーカス・アーツの底力を感じられる1作。



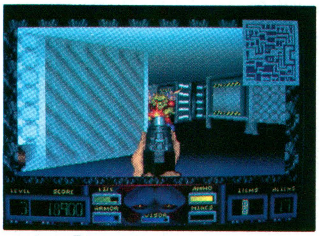
▶操作はカンタン，キャラクターを動かしているだけでも楽しいぞ



◀擬人化されているのは主人公だけど，なんとも妙な世界設定なのだ

コリドール7 (CORRIDOR 7 ALIEN INVATION)

■ゲームテック ■3Dアクション ■4,350円 ■RAM2MB，HDD8MB以上必要



あの『ウルフェンシュタイン3D』を制作したスタッフによる，3Dアクション・ゲーム。エイリアンに侵略された火星コロニーをさまよい，退路を見いだす。『ウルフェンシュタイン』本体不要。

バトル・アイル2 (BATTLE ISLE2)

■ブルーバイト ■SLG ■6,350円 ■RAM4MB，HDD6MB以上必要



他に類を見ないほどの膨大なデータ量を誇る，本格派シミュレーション・ゲーム。400以上のユニットすべてにち密なデータおよびCGが表示される点は必見。7人まで対戦プレイが可能となっている。

タンクス (TANKS!)

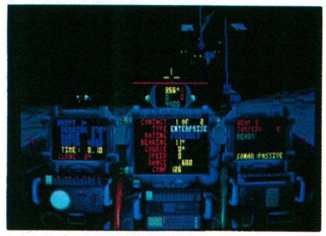
■S.S.I. ■SLG ■5,850円 ■RAM2MB，HDD5.5M以上必要



第一次世界大戦～現代までの兵器を網羅した，本格的シミュレーション・ゲーム。豊富な兵器とランダム・シナリオ・ジェネレータの採用により，遊びかたは無限大。当然，既存のシナリオも同梱。

サブ・ウォー2050 (SUBWAR 2050)

■マイクロプローズ ■SLG ■8,170円 ■RAM1MB，HDD12M以上必要



西暦2050年，海洋開拓が極度に発展し，プレイヤーは企業間の縄張り争いにかりだされてしまう。4種類の潜水艦を操り，敵企業の攻撃をさけつつ，海底に秘められた資源を確保する。

DataBase DOS／Vパソコン日本語版新作発売予定表

新作が大量に発表された。シエラの英語版ソフトの中で注目なのが『LODE RUNNER』。あの名作アクションパズルで，全150面収録しているそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語版ソフト				
7月7日	★タイファイター	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
8月予定	TFX(○)	フライトSLG	イマジニア	9,800円
夏頃予定	レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
9月23日	ウィザードリィ～クルセイダーズ・	RPG	アスキー	(予)12,800円
9月予定	オブ・ザ・ダーク・サヴァント			
	アローン・イン・ザ・ダーク2(○)	AVG	アローマイクロテックス	未定
	ダンジョン・マスターII～スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	12,800円
10月予定	ロスト・イン・タイム(○)	AVG	ズームリパブリックネットワーク	9,800円
秋頃予定	リターン・トゥ・ゾーク(○)	AVG	データウエスト	未定
12月予定	★セサミストリートナンバーズ(仮)(○)	教育	EAビクター	9,800円
	★ピーターパン ペインティング・	教育	EAビクター	9,800円
	アドベンチャー(仮)(○)			
95年2月予定	★ウイングコマンダー・アルマダ(○)	フライトSLG	EAビクター	未定
未定	★ウルティマVIII～ペイガン	RPG	EAビクター	未定
	★パシフィックストライク	フライトSLG	EAビクター	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	パワースライド(仮)	レーシング	ココナッツ・ジャパン	未定
	レジオナルパワーII	SLG	コスモスコンピューター	9,800円
	突撃！みっくす	アクション	シー・ラボ	未定

(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	麻雀悟空天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	ドラゴン創世紀	RPG	バショウハウス	未定
	F-117Aナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	未定
	レイルロードタイクーンDX	SLG	マイクロプローズジャパン	未定
▼日本語マニュアル付ソフト				
7月下旬	★BETRAYAL AT KRONDOR(○)	RPG	シエラオンラインジャパン	7,000円
	★GOBLINS QUEST 3	パズル	シエラオンラインジャパン	5,000円
	★INCA 2	AVG	シエラオンラインジャパン	9,000円
8月5日	★THEME PARK(○)	SLG	EAビクター	7,800円
8月予定	★ACE OF THE PACIFIC(○)	フライトSLG	シエラオンラインジャパン	未定
	★ACE OVER EURPOE(○)	フライトSLG	シエラオンラインジャパン	未定
	★LEISURE SUIT LARRY 6 (○)	レーシング	シエラオンラインジャパン	未定
	★LODE RUNNER	アクションパズル	シエラオンラインジャパン	未定
	★POLICE QUEST 4 (○)	AVG	シエラオンラインジャパン	未定
	★RED BARON(WITH A10)(○)	フライトSLG	シエラオンラインジャパン	未定
未定	WING COMMANDER ARMADE	SLG	EAビクター	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エピック(イマジニア)未定●魔彩子雀(コスモスコンピューター)未定→7月15日●ストライクコマンダー(EAビクター)9月9日●シンジケート(EAビクター)7月16日→7月28日●インカ帝国(ズームリパブリックネットワーク)7月9日→7月22日



スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

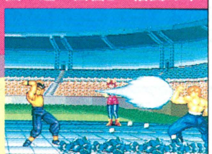
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

トップは予想どおりの結果となった。10位には，再販された『スペースインベーダー』がランキング。完全移植へのこだわりと低価格が人気の要因だろう。

1 スーパーストリートファイターII
初登場

●カプコン
●対戦格闘
●10,900円

2 幽☆遊☆白書2〜格闘の章
初登場

●ナムコ
●対戦格闘
●9,600円

3 スーパーフォーメーションサッカー'94〜ワールドカップ・エディション
初登場

●ヒューマン
●サッカー
●9,800円

4 サラブレッドブリーダーII
初登場

●ヘクト
●競馬SLG
●12,800円

5 ワイルドトラックス
初登場

●任天堂
●レーシング
●9,800円

6 初登場 スレイヤーズ
●バンプレスト
●RPG
●9,800円

7 前1位 Jリーグエキサイトステージ'94
●エポック社
●サッカー
●9,800円

8 前2位 スーパーボンバーマン2
●ハドソン
●アクション
●8,500円

9 初登場 スーパードッグファイト
●パック・イン・ビデオ
●フライトSLG
●9,800円

10 前5位 スペースインベーダー・ザ・オリジナルゲーム
●タイトー
●シューティング
●4,980円

進め進め ひたすら走りつづける痛快アクションの登場だ!!

クラウン惑星の王女ハニーが，宇宙海賊のダーティージョーにさらわれた。そこで，クラウン惑星の王様が，キッドクラウンにハニーの救出を命じた。キッドクラウンは宇宙船に乗り込み，ダーティージョーを追ったが……。

というストーリーはあるが，ゲームのルールはいたってシンプル。主人公のキッドクラウンを操作して，行く手に立ちふさがる障害物をかわし，時間内に規定個数のアイテムを集める。それだけだ。

しかし，操作方法やプレイ感覚といった，ゲームとして最低限必要な部分の完成度が極めて高く，「純粋にプレイを楽しむ」作品となっている。

もともと，本作品は某ゲーム雑誌の「このゲームをオモシロくしよう」という企画のもと，読者からの意見やアイデアを盛り込んで制作されたもの。ここ最近，ゲーム内容以外の要素ばかりが誇張されたゲームが増えているだけに，こういった先祖返り的なゲームの存在は納得できるし，歓迎もしたいところだ。

（山中直樹）



キッドクラウンのクレイジーチェイス
■ケムコ　■アクション
■8,800円　■10月21日発売予定



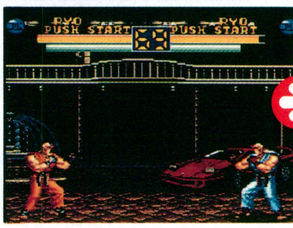

▲▶立体的なフィールドを走り回る。さまざまなワナや主人公の表情がヨイ

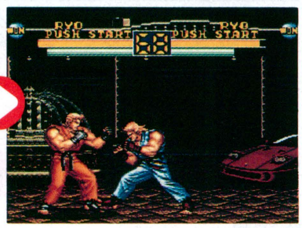
別冊も買おう ネオジオの話題作が早くも!!

ネオジオ用ソフト『龍虎の拳2』が移植される。発売元は，スーファミ版『ワーヒー2』を手がけた新規メーカーのザウルスだ。

とりあえず，画面写真を掲載しておくが，なかなかソックリにできているだろう？　まあ，完全移植は当然として，ギースが使用できるような要素も追加されているといいのだが……。

▶同シリーズのウリであるズームイン＆ズームアウト機能も，このように再現されている

ズームアウト


ズームイン




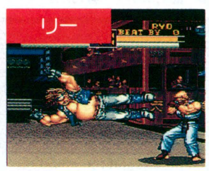

▲オープニングだってご覧のとおり。最初の音声も移植されているのかな？



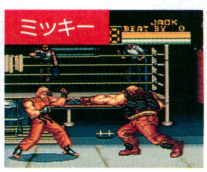
龍虎の拳2
■ザウルス　■対戦格闘
■価格未定　■発売日未定













◀現段階では，キャラは2人しか動いていなかったが，背景に関してはすでに完成ずみだ

リブラブル作戦

ファミコンで果たせなかった長年の夢が，いまスーパーファミコンで!!

発売されて11年経過した現在でも，亜流品の存在を許さなかったアーケード・ゲーム『リブルラブル』の完全移植版が発売される。

なにぶん昔のゲームなので，ルールを説明しておこう。まず，プレイヤーはリブル&ラブルという二つの矢印を操作する。それぞれの間には糸が引いてあり，これをクイに引っかけて輪をつくり，敵を囲んでいく（これを専門用語でバシシという）のだ。

当時，このゲームは人気タイトルにもかかわらず，複雑な処理を必要とするので，家庭用ゲーム機への移植は不可能と言われてきた。それが，このように陽の目を見ることになったのはウレシイかぎり。しかも，右手側の四つボタンを十字キーのようにするカバーや，取説の中には「バシシブック」まで復刻されているのだ。まさに，ファン必携の作品だろう。



リブルラブル
■ナムコ ■アクション
■6,300円 ■9月22日発売



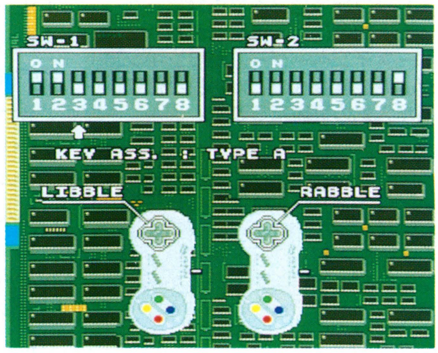
▲スーファミ版だけのデモ画面まで登場する。これで6，300円（税別）は安い!!



▲これが夢に見たスーファミ版の画面だ。なんと，電源投入時のテスト・パターンまで忠実に再現されているぞ

▼とにかく，かわいいキャラクターにカラフルな色調がウリ。BGMの完成度も高いぞ





▲アーケード版のようにディップ・スイッチを動かして，ゲームの設定を変更することもできるのだ

今月の新作

一般的に，7月の夏休み商戦を過ぎれば，新作ソフトの本数は減少する……はずが，なぜかスーファミのタイトル数はウナギのぼりで大混乱。とりあえず，あの『マザー2』が発売されるのでヨシとしよう。

スーパーパワーリーグ2

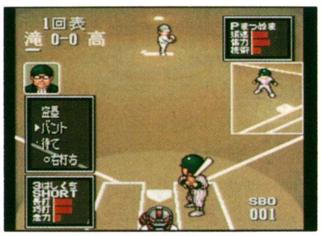
8/3 ■ハドソン ■野球 ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



新システムとして，観戦&選手への指示が可能な監督モードを追加。また，アナウンサー（音声）による実況，画面レイアウトの変更，参加チームによる観客の変化など，演出面も強化されている。

スーパー高校野球 一球入魂

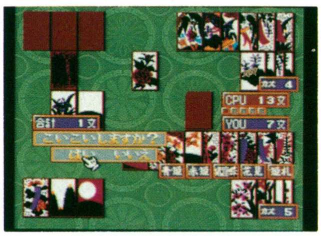
8/5 ■アイマックス ■野球 ■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



登場する野球部は全国4,071校から選択できる。夏の大会をはじめとした試合をプレイするだけでなく，監督となって選手を育成するモードも用意されている。育てたチーム同士の対戦も可能。

スーパー花札

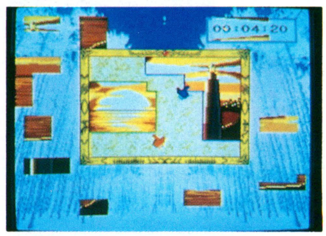
8/5 ■アイマックス ■花札 ■8,800円 ■4メガ・カートリッジ



花札の主流である「こいこい」をゲーム化。モードは，フリー対戦やトーナメント戦があり，8種類の相手キャラが用意されている。初心者向けの解説モードや細かいルールの設定も可能。

ウゴクエVer2.0 アリョール

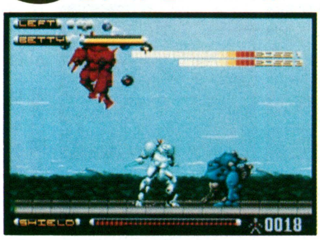
8/5 ■アルトロン ■パズル ■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



動画をジグソーパズルの要領で組み合わせていく。前作『オリビアのミステリー』のシステムを継承し，周囲のピースを寄せ集めたり，吹き飛ばしてしまう特殊ピースといった新アイデアを起用。

G2ジェノサイド

8/5 ■ケムコ ■格闘アクション ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］トレーサーTYPE284（人型マシン）を操作し，ガードや側転などの多彩なアクションを使って，敵軍を撃破していく。ゲージをタメることにより，援護機のベティが使用可能。

すーぱー忍者くん

8/5 ■ジャレコ ■アクション ■7,900円 ■8メガ・カートリッジ



基本システムは9年前に発売されたアーケード版と同じもの。さらに，ダッシュからの体当たり，味方キャラを敵にブツける攻撃も追加。また，途中で武器や忍術を会得することもできる。

▶ステージは全8面で，洞窟や火山，氷穴や機械仕掛けの戦艦が登場する





◀シリーズ初の2人同時プレイが可能になった。さまざまな攻撃を駆使しよう

魔法ぽいぽい・ぽいっと！

8/5 ■タカラ ■アクションパズル ■8,800円 ■8メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］上方から降ってくる四つのブロックを積み，縦横斜めに三つ以上並べて消していく。連鎖消しをすると，相手側のブロックを一定時間消せなくする攻撃が可能。

Jリーグサッカー・プライムゴール2

8/5 ■ナムコ ■サッカー
■8,800円 ■12メガ・カートリッジ



新規参加のベルマーレ，ジュビロの2チームを追加。ほかにも，ゲーム速度の向上，PK戦だけプレイできるモード，フォーメーションの変更，ワンタッチ・パスなどの新システムを採用している。

ピンボールピンボール

8/5 ■ココナッツジャパン ■ピンボール
■9,980円 ■8メガ・カートリッジ



登場するピンボール台は，テクノ，ホラー，宇宙，ウエスタンと4種類用意されている。ハイスコアを獲得すると，自分の足跡を台に刻み込めたり，最大8人までのプレイが可能となっている。

鬼神降臨伝ONI

8/5 ■バンプレスト ■RPG
■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



もともとはゲームボーイでシリーズ化された作品。使用キャラが崇拝している神の力を借り，その信仰の度合いによって，よりすぐれた攻撃や防御が行なえる「神降ろしシステム」がウリ。

押忍！空手部

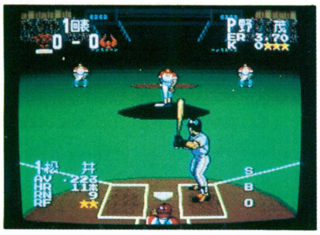
8/12 ■カルチャーブレーン ■アクション
■10,800円 ■20メガ・カートリッジ



原作のコミックと同様，根性の概念が重視されており，根性ゲージをタメることによって，必殺技の強化やダウン時の体力回復を行なうことができる。使用キャラは原作に登場した12人＋α。

スーパー究極ハリキリスタジアム2

8/12 ■タイトー ■野球
■9,500円 ■12メガ・カートリッジ



ペナント・レースでは，トレードや外国人選手の獲得ができるだけでなく，落合選手の二千本安打直前のデータが収録されているため，自分のプレイで記録達成を堪能することもできる。

ポパイ「いじわる魔女シーハッグ」の巻

8/12 ■テクノスジャパン ■アクション
■9,500円 ■12メガ・カートリッジ



マップをスゴロク形式で移動し，規定数のハートを集め，魔女シーハッグに石にされた仲間を助けていく。止まったマス目によっては，さまざまなミニゲームやボス戦をプレイすることになる。

ワイルドガンズ

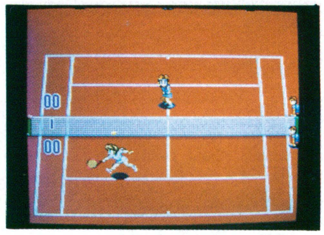
8/12 ■ナツメ ■3Dシューティング
■9,200円 ■8メガ・カートリッジ



「SF西部劇」という仮想世界を舞台に，主人公のガンマンを操作して，迫りくる敵を撃退する。攻撃には，銃で弾丸を発射するほか，投げ縄で敵を束縛するといったアクションも用意されている。

スーパーファイナルマッチテニス

8/12 ■ヒューマン ■テニス
■8,900円 ■8メガ・カートリッジ



PCエンジン用に発売されていたソフトをリニューアル。男女含めて28人の多彩な選手が登場。トスやハンディの設定も可能で，別売りアダプターで最大4人までの同時プレイができる。

スーパー三國志

8/12 ■光栄 ■SLG
■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］武将の武力と知力に経験値の要素を追加。さらに，255人の武将による一騎討ちだけを遊ぶモードが採用されており，個人戦や団体戦，トーナメント戦が楽しめる。マウス対応。



▶全コマンドの効果を説明する機能も搭載。マニュアルなしでもプレイできるぞ



◀今回のウリは，さまざまなバリエーションが楽しめる一騎討ちモードだろう

必勝777ファイターII～パチスロ㊙情報

8/19 ■バップ ■パチスロ
■9,500円 ■4メガ・カートリッジ



前作と同様，改造ロム台の練習も可能になっているほか，対戦モードでコンピュータとの勝負もできるようになった。さらに，プレイヤー同士でなら最大8人までのトーナメント戦が楽しめる。

横綱物語

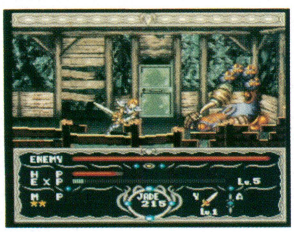
8/26 ■ケイエスエス ■相撲
■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



プレイヤーは相撲部屋の親方となり，力士をスカウトし，その素質に合わせた稽古をさせて育成していく。数百種類におよぶ多彩な技や，おかみさんによるアドバイス機能も搭載されている。

スーパー・ドラッケン

8/26 ■ケムコ ■ARPG
■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



修行中の剣士・アレクスを操作し，さらわれた少女・カテリーナを救うのが目的。街や洞窟の探索，敵との戦闘は横視点のフィールドで行なわれるが，マップの移動は3D画面となっている。

松村邦洋伝～最強の歴史をぬりかえろ！

8/26 ■ショウエイシステム ■対戦格闘
■9,900円 ■24メガ・カートリッジ



立体的なフィールドでタレントの松村邦洋が闘う。敵を含めた登場キャラは，ラジオ番組やゲーム雑誌で公募した一般ユーザーの顔を，1キャラにつき100パターン以上も取り込んで使用している。

ザ・フリントストーンズ

8/26 ■タイトー ■アクション
■8,500円 ■8メガ・カートリッジ



アメリカのアニメをゲーム化。スゴロクの要領でマップを移動し，止まったマス目によって，さまざまなミニゲームを遊ぶことになる。プレイヤー同士の競争プレイも可能。

ハロー！パックマン

8/26 ■ナムコ ■アクション
■8,300円 ■12メガ・カートリッジ

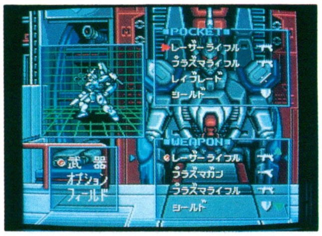


パチンコで画面内の物体を撃ち，見てほしい場所を指示したり，パワーエサを与えてパックマンを誘導し，さまざまな事件を解決させていく。ミニゲームとして元祖『パックマン』が収録されている。

サイバーナイトII～地球帝国の野望

8/26

■トンキンハウス　■RPG
■9,900円　■16メガ・カートリッジ

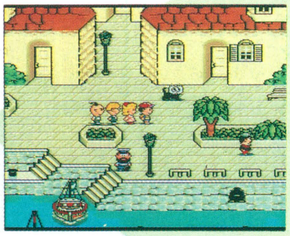


能力の異なる6人の戦士たちを操作し，地球侵略を企む敵軍を迎え撃つ。戦闘シーンはSLGでおなじみのタクティカル戦闘を採用。原作はグループSNE，メカ・デザインは松浦まさふみが担当している。

マザー2～ギーグの逆襲

8/27

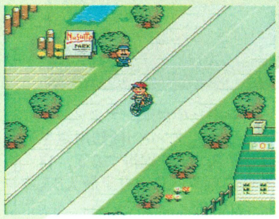
■任天堂　■RPG
■9,800円　■8メガ・カートリッジ



少年たちの冒険という，いままでにない世界観を継承しつつ，マップ上で敵キャラにあうと戦闘シーンになるなど，新システムも採用されている。シナリオは糸井重里，音楽は鈴木慶一が担当。



▶街と野外のマップが一体化しているのも，本作品の特徴だろう

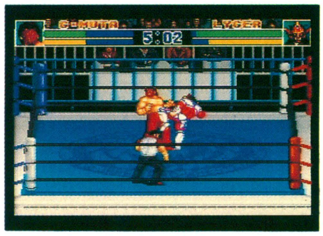


◀フィールドの移動で使う乗り物は，バスや汽車だけでなく，空とぶ円盤まで

新日本プロレス～バトルフィールドIN闘強導夢

8/12

■バリエ　■プロレス
■11,800円　■20メガ・カートリッジ

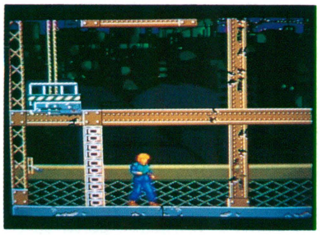


新日本プロレスリング公認の20人のレスラーが実名で登場。同団体が開催するイベント「G1クライマックス」をモチーフにしたモードやトーナメント戦，総当たり戦などが楽しめる。

アップルシード

8/26

■ヴィジット　■アクション
■9,800円　■16メガ・カートリッジ



人気マンガ家・士郎正宗のヒット作をもとに，原作に登場したキャラクターたちが横視点のフィールドで銃撃戦をくり広げる。状況設定，ストーリーなども原作を忠実に再現している。

レミングス2

8/12

■サンソフト　■アクションパズル
■9,800円　■16メガ・カートリッジ

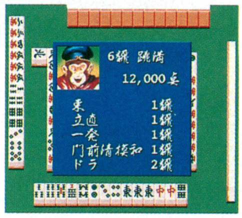


［海外から移植］気ままに歩き回るレミングに52種類の命令を与え，指定された目的地に守り神のアークを移動させるのが目的。マップを自由に選択できる練習モードが用意されている。マウス対応。

麻雀悟空天竺

8月

■シャノアール　■麻雀
■9,800円　■4メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］牌操作（イカサマ）をなくした本格的麻雀。最強の思考ルーチンを誇るだけでなく，難易度の変更やリプレイ＆指導モードの採用で，初心者にも楽しめる内容となっている。

アフターケア

ズールのゆめぼうけん

7/29

■インフォコム　■アクション
■8,800円　■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］N次元よりやってきた忍者のズールを操作し，ショット，体当たり，スライディングといった攻撃を使いわけて，各ステージのボスを倒していく。DOS/V用ソフト『ズール』の移植版。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

今月も50タイトル近くの新作が発表されている。『龍虎2』『リブルラブル』『ロックマンX2』などのビッグ・タイトルも多いので，各自細かなチェックを怠らないように。『極パロ』の発売日も決定しているぞ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月2日	ライブ・ア・ライブ	RPG	スクウェア	9,900円
9月9日	ザ・ストリートバスケットボール ジャミット	ストリートバスケ	ヴァージンゲーム	9,800円
	チョップリフターIII	シューティング	ビクターエンタテインメント	7,800円
9月15日	スパークスター	アクション	コナミ	9,800円
9月16日	リーディングジョッキー	競馬	カロッツェリアジャパン	9,800円
9月22日	花札	花札	イマジニア	9,800円
	サムライスピリッツ	対戦格闘	タカラ	10,900円
	★リブルラブル	アクション	ナムコ	(予)6,300円
9月23日	ラリー・ニクソンズ・スーパー・バス・フィッシング	フィッシング	キングレコード	9,800円
	アンジェリーク	SLG	光栄	未定
	スーパーブラックバス2	フィッシング	スターフィッシュ	9,800円
	★大野正希のフィッシングTOバッシング	フィッシング	ナツメ	9,800円
9月25日	イルバニアンの城	アクション	日本クラリービジネス	未定
9月30日	競馬エイトスペシャル2～㊙馬券購入術	競馬SLG	イマジニア	9,980円
	麻雀大会II	麻雀	光栄	未定
	天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	プロレス	ジャレコ	9,800円
	★ライズ オブ ザ ロボッツ	対戦格闘	T＆Eソフト	(予)10,900円
10月21日	キッドクラウンのクレイジーチェイス	アクション	ケムコ	8,800円
9月上旬	ファイヤーメン	アクション	ヒューマン	9,300円
9月中旬	実戦パチスロ必勝法2	パチスロ	サミー	9,980円
	上海III	パズル	サンソフト	8,900円
	サウンドファンタジー	ミュージックツール	任天堂	6,800/9,800円
9月下旬	★クラッシュ・ダミー	アクション	アクレイムジャパン	8,900円
	バーチャルバート	アクション	アクレイムジャパン	9,800円
	ダウン・ザ・ワールド	RPG	アスキー	(予)9,800円
	おでかけレスタ～れれれのれ(^^;	アクション	アスミック	(予)8,900円
	デザエモン	ツール	アテナ	12,900円
	へべれけのおいしいパズルはいりませんか？	パズル	サンソフト	8,900円
	かまいたちの夜	サウンドノベル	チュンソフト	(予)9,800円
	バークレーのパワーダンク	バスケットボール	デンズ	9,200円
	★ヒューマングランプリ3～F1トリプルバトル	レーシング	ヒューマン	未定
	TOKORO'Sマージャン	麻雀	ビック東海	9,500円
	バイク大好き！走り屋魂	バイクレーシング	メサイヤ	未定
9月予定	ウィザップ！～暗黒の王	RPG	アスキー	(予)9,900円
	デモンズブレイゾン～悪魔の紋章	アクション	カプコン	9,800円
	サンリオ上海	パズル	キャラクターソフト	(予)6,980円
9月予定	タイニー・トゥーンアドベチャーズ～ドタバタ大運動会	アクション	コナミ	9,000円
	中嶋 悟監修 スーパーF1ヒーロー'94	レーシング	バリエ	9,500円
	ジャングルの王者ターちゃん♥～世界漫遊大格闘の巻	アクション	バンダイ	未定
	ドラゴンボールZ超武闘伝3	対戦格闘	バンダイ	未定
	ゴーストチェイサー〝電精〟	格闘アクション	バンプレスト	9,800円
	麻雀戦国物語	麻雀	四次元	(予)9,300円
10月19日	ハラペコ・バッカ	アクションパズル	魔法株式会社	4,980円
10月21日	★スーパーラグビー	ラグビー	トンキンハウス	未定
	★スーパーファミリーサーキット	レーシング	ナムコ	(予)8,800円
10月28日	ドラッキーのパズルツアー'94	アクションパズル	イマジニアズーム	8,200円
	★ツヨシしっかりしなさい 対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ	未定
10月上旬	Mr.ナッツ	アクション	ソフエル	8,800円
	爆投ドッチャーズ～バンプス島は大さわぎ	アクション	BPS	未定
10月下旬	ウルトラ麻雀（仮）	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	ヘラクレスの栄光IV～神々からの贈り物	RPG	データイースト	9,900円
	★SANKYO Fever！フィーバー！～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	未定
	ゴルフ大好き！OB倶楽部	ゴルフ	メサイヤ	未定
	ディア・ボーイズ	バスケットボール	ユタカ	(予)9,800円
10月予定	★スパイダーマン＆ベノン～カーネージの逆襲（仮）	アクション	アクレイムジャパン	9,800円
	★モンスタートラック	レーシング	アクレイムジャパン	9,800円
	シヴィライゼーション～世界七大文明	SLG	アスミック	12,800円
	豪血寺一族	対戦格闘	アトラス	10,500円
	★真・女神転生 if…	RPG	アトラス	未定
	スーパーチャイニーズワールド3	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	花岡貴子推奨ウルトラ馬券	競馬予想	カルチャーブレーン	9,800円
	卒業～先生麻雀しよ！	麻雀	ケイエスエス	未定
	必殺パチンココレクション	パチンコ	サンソフト	未定
	武田修宏のスーパーリーグサッカー	サッカー	ジャレコ	未定
	ノスフェラトゥ	アクション	セタ	9,800円
	船木誠勝 ハイブリッド・レスラー闘技伝承	プロレス	テクノスジャパン	9,800円
	★テクモスーパーベースボール（仮）	野球	テクモ	9,800円
	パチンコファン～勝利宣言	パチンコ	パウ	9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	マルチプレーバレーボール	バレーボール	パック・イン・ビデオ	8,900円
	★ノンタンといっしょ～くるくるぱずる	アクションパズル	ビクターエンタテインメント	未定
11月18日	★ミリティア	SLG	ナムコ	(予)8,800円
11月25日	極上パロディウス ～過去の栄光を求めて	シューティング	コナミ	9,800円
11月下旬	将棋最強	将棋	魔法株式会社	未定
	★ストリートレーサー	レーシング	UBIソフト	未定
11月予定	スーパー麻雀 3	麻雀	アイマックス	未定
	どっすん！岩石バトル(仮)	アクションパズル	アイマックス	未定
	イッチー＆スクラッチー ～グリグリ大追跡	アクション	アクレイムジャパン	8,900円
	★海づり名人すずき編	フィッシング	EAビクター	9,800円
	★雀遊記～悟空乱打	麻雀	ヴァージンゲーム	8,900円
	★バトルジョッキー	競馬	ヴァージンゲーム	8,900円
	★本格将棋 風雲龍王	将棋	ヴァージンゲーム	9,800円
	ミッキーとミニーの マジカルアドベンチャー 2	アクション	カプコン	未定
	★ジャムス(仮)	パズル	カロッツェリアジャパン	(予)7,800円
	ファイヤーファイティング(仮)	アクション	ジャレコ	未定
	野球(仮)	野球	ジャレコ	未定
	モンスターメーカーキッズ ～王様になりたい	ボードゲーム	ソフエル	9,200円
	大爆笑人生劇場・大江戸日記	ボードゲーム	タイトー	未定
	★テクモスーパーボウル 2 (仮)	アメフト	テクモ	9,980円
	負けるな！魔剣道 2 ～決めろ！妖怪総理大臣	アクション	データム・ポリスター	未定
	なるほど！ザ・ワールド	クイズ	トミー	9,500円
	★パチスロファン(仮)	パチスロ	パウ	未定
	★キャッスルズ	SLG	ビクターエンタテインメント	未定
	ウルティマⅦ～ブラックゲイト	RPG	ポニーキャニオン	9,800円
	改造町人シュビビンマン零	アクション	メサイヤ	未定
秋頃予定	キャプテンコマンドー	格闘アクション	カプコン	9,800円
	★パニック・イン・なかよしワールド	アクション	バンダイ	(予)6,800円
	フェーダ ～エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
	花の慶次～雲のかなたに	対戦格闘	四次元	(予)9,800円
12月1日	パーフェクトイレブン ～実況リアルサッカー	サッカー	コナミ	9,980円
12月上旬	制服伝説～プリティファイター	格闘アクション	イマジニア	未定
	バトルクロス	レーシング	イマジニア	未定
	キャプテン翼Ⅴ(仮)	サッカーSLG	テクモ	(予)9,980円
12月中旬	サンスポフィッシング渓流王	フィッシング	イマジニア	未定
12月予定	デュアルオーブⅡ(仮)	RPG	アイマックス	未定
	ウィザードリィⅥ～禁断の魔筆	RPG	アスキー	未定
	★NBAショータイム	バスケットボール	EAビクター	9,800円
	★PGAツアーゴルフⅡ	ゴルフ	EAビクター	9,800円
	★ドラえもん 3 ～のび太と時の宝玉	アクション	エポック社	(予)9,500円
	★美少女戦士セーラームーンS(仮)	対戦格闘	エンジェル	未定
	★ブレス オブ ファイアⅡ	RPG	カプコン	未定
	★ロックマンX 2	アクション	カプコン	未定
	スーパー飛龍の拳スペシャル ～ファイティングウォーズ	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	忍たま乱太郎	アクション	カルチャーブレーン	未定
	カジノパラダイス(仮)	テーブルゲーム	カロッツェリアジャパン	未定
	蒼き伝説シュート！	サッカー	ケイエスエス	未定
	アルバートオデッセイ 2 (仮)	RPG	サンソフト	未定
	高校サッカー～全国制覇の夢	サッカー	サンソフト	未定
	JWP女子プロレス ピュア・レッスル・クイーンズ	プロレス	ジャレコ	未定
	★牌砦	パズル	タカラ	未定
	ゴジラ怪獣大決戦	アクション	東宝	未定
	ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	アクション	トミー	9,800円
	★クラシック・ロード 2	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	未定
	スーパードリフトアウト(仮)	レーシング	ビスコ	未定
	★すごろく(仮)	ボードゲーム	ビデオシステム	未定
	★スーパーピンボール 2 (仮)	ピンボール	メルダック	未定
年末予定	★がんばれゴエモン 3 ～獅子重禄兵衛のからくり卍固め	アクション	コナミ	未定
94年予定	タクティクス・オウガ	SLG＋RPG	クエスト	未定
	ラストショット	SLG	サミー	未定
	エストポリス伝記Ⅱ	RPG	タイトー	未定
	ザ・ラストバトル	RPG	テイチク	9,800円
	★真・聖刻(ラ・ワース)	RPG	ユタカ	未定
95年1月中旬	囲碁最強	囲碁	魔法株式会社	未定
95年2月予定	アルバートオデッセイ外伝 ～翼の記憶	RPG	サンソフト	未定
冬頃予定	アレサ 2	RPG	やのまん	未定
来春予定	ウルトラ競馬 2	競馬	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第 2 章～帝国の遺産	RPG	カルチャーブレーン	未定
	ガメラ	リアルタイムSLG	サミー	未定
95年予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第 1 章～光と闇の序曲	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション Ⅰ・Ⅱ・Ⅲプラスワン	格闘アクション	カルチャーブレーン	未定
	白いリングへ(仮)	プロレス	ポニーキャニオン	未定
未定	お茶の間伝説	ボードゲーム	アイ・ジー・エス	8,900円
	鉄道王～レイルロード・タイクーン	SLG	アイ・ジー・エス	未定
	★モータルコンバット 2 ～究極神拳	対戦格闘	アクレイムジャパン	10,900円
	義経伝説	RPG	アスキー	(予)9,800円
	マグナブラバン～遍歴の勇者	RPG	アスク講談社	未定
	★レナスⅡ～封印の使徒	RPG	アスミック	未定
	GP-1RS	レーシング	アトラス	9,800円
	ウィーアーバック	アクション	アルトロン	未定
	タイムトラックス	アクション	アルトロン	9,500円
	超高機動人造人間アルハザ	アクション	アルトロン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	★シャック・フー(仮)	格闘アクション	EAビクター	9,800円
	スーパーレッスルエンジェルス	プロレスSLG	イマジニア	未定
	エコエイド	SLG	インテック	未定
	デモリッションマン	アクション	ヴァージンゲーム	9,800円
	ザ・心理ゲームⅡ	占い	ヴィジット	未定
	ドラゴンクエストⅥ	RPG	エニックス	未定
	熱血大陸バーニングヒーローズ	RPG	エニックス	未定
	プロジェクト"J"(タイトル未定)	AVG	エニックス	未定
	スパイダーマン(仮)	アクション	エポック社	未定
	ルパン三世(仮)	アクション	エポック社	未定
	★美少女戦士セーラームーン アナザーストーリー(仮)	RPG	エンジェル	未定
	X-MEN	格闘アクション	カプコン	未定
	スーパーウルトラサッカー	サッカー	カルチャーブレーン	未定
	元祖！パチスロ日本一	パチスロ	ココナッツ・ジャパン	未定
	元祖！パチンコ王	パチンコ	ココナッツ・ジャパン	未定
	スーパーカジノ 2	テーブルゲーム	ココナッツ・ジャパン	未定
	パワースライド(仮)	レーシング	ココナッツ・ジャパン	未定
	タイガーマスク・ザ・スター	対戦格闘	コナミ	9,800円
	★龍虎の拳 2	対戦格闘	ザウルス	未定
	実戦パチンコ必勝法(仮)	パチンコ	サミー	未定
	少年忍者サスケ	アクション	サンソフト	未定
	おざなりダンジョン	RPG	セタ	未定
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	未定
	迷探偵ポギーキャット	アクション	タイトー	未定
	魔天伝説(仮)	RPG	タカラ	未定
	岡本綾子とマッチプレイゴルフ ～コ・オリナゴルフクラブINハワイ	ゴルフ	ツクダオリジナル	9,700円
	マジパラ	ボードゲーム	T＆Eソフト	未定
	★ポコニャン(仮)	アクション	東宝	未定
	ヤマトタケル	RPG	東宝	未定
	永遠のフィレーナ	RPG	徳間書店インターメディア	未定
	★ラブクエスト	RPG	徳間書店インターメディア	未定
	★リトルマスター	RPG	徳間書店インターメディア	未定
	エスパークス～異時空からの来訪者	ARPG	トミー	9,800円
	羽生名人のおもしろ将棋	将棋	トミー	12,000円
	マサカリ伝説 RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	ウイニングジョッキー(仮)	競馬	ナムコ	未定
	スーパー川のぬし釣り 2 (仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	つり太郎の磯釣り(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	大貝獣物語	RPG	ハドソン	未定
	ゴン	アクション	バンダイ	未定
	覇王大系リューナイト	RPG	バンダイ	未定
	ヤムヤム	未定	バンダイ	未定
	★ルインアーム	未定	バンダイ	未定
	ヴェルヌワールド	RPG	バンプレスト	未定
	グラン・ヒストリア～幻史世界記(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	ザ・グレイトバトルⅣ	アクション	バンプレスト	9,500円
	★バトルサッカー 2 (仮)	サッカー	バンプレスト	8,800円
	★バトルロボット列伝(仮)	SLG	バンプレスト	9,800円
	タイムスリップ	アクション	ビック東海	未定
	超魔法大陸WOZZ	RPG	BPS	未定
	メタモルキッドぐ～みん	パズル	BPS	未定
	ドリームバスケット ダンク＆フープ	バスケットボール	ヒューマン	未定
	ランセイバー	アクション	ホリ電機	8,500円
	ローマ興亡史	SLG	マイクロネット	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●クレイファイター(タイトー)●野球王(ヒューマン)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●プロ麻雀 極Ⅱ(アスミック)7月下旬→7月20日●スーパーウルトラベースボール2'94(カルチャーブレーン)7月22日→7月28日



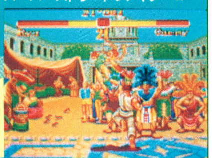
メガドライブ

MEGA DRIVE

HOT 10

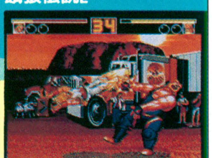
今月の売れ筋ソフト

ごらんのように，思ったとおりの結果となった。ビッグ・タイトルが発売されると，そのつぎの月のトップは，たいていソレと決まったようなもの。昇龍拳。

1 スーパーストリートファイターII

初登場
●カプコン
●対戦格闘
●10,900円

2 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

前1位
●セガ
●アクション
●5,800円

3 餓狼伝説2

初登場
●タカラ
●対戦格闘
●9,800円

4 新世紀ラグナセンティ

初登場
●セガ
●ARPG
●8,000円

5 FIFAインターナショナルサッカー

初登場
●EAビクター
●サッカー
●9,800円

6 前2位 V.R.(バーチャレーシング)
●セガ
●レーシング
●9,800円

7 前3位 ロードス島戦記～英雄戦争
●セガ
●RPG
●7,800円

8 初登場 大航海時代II
●光栄
●RPG
●11,800円

9 ↑再登場 ぷよぷよ
●セガ
●アクションパズル
●4,800円

10 前6位 ドラゴンボールZ～武勇烈伝
●バンダイ
●対戦格闘
●8,800円

今すぐFAX そ～れ引きだせ！ 知りたい情報がいっぱい

セガが，今年の5月からユーザー向け情報サービスとして「セガFAXクラブ」というのをはじめている。利用件数は毎月8,000件以上と，なかなか好評のようだ。さて，その利用方法だが，まず手持ちのFAXで，指定された番号に電話。つぎにガイダンスに従って1～9まである“ブロックNo.”のうち，任意の番号をプッシュ。そしてブロック内の取りだしたい情報の“BOX No.”を押せばOK。“ブロックNo.”と“BOX No.”をまちがえないようにね。情報を引きだす場合は，東京03-5950-7790。FAXで投稿する場合は，東京03-5380-8770。

8月16日からは関西でも開局される。FAXNo.は大阪06-948-0606。

（西部雅子）

総合メニュー案内
――FAX――
03-5950-7790
（東京）

SEGA・FAX・CLUB

▼引きだせる情報の一例。毎月おもしろい話やタメになる話がいっぱい。ちょっとイイ話もあるかもしれないよ!?



ブロックNo.	ブロック内容	BOX No.	BOX内容
1	総合メニュー案内		
2	THE NEXT LEVEL	1	セガサターン(NEW)
		2	スーパー32X (NEW)
3	新作ソフト案内	1	GG新作スケジュール
		2	MD／CD新作スケジュール
		3	GG なぞぷよ～アルルのルー～
		4	GG 颯爽少年英雄伝コカ・コーラキッド
		5	MD Jリーグプロストライカー2/GG Jリーグ GGプロストライカー'94
		6	MD ハイブリッド・フロント
		7	MD PULSEMAN (パルスマン)
		8	CD シャイニング・フォースCD
4	ソフト攻略アドバイス	1	GG 魔導物語II～アルル16歳～
		2	MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
		3	MD新創世記ラグナセンティ
5	サードパーティーコーナー	1	カプコン『ロックマンメガワールド』
		2	ゲームアーツ『LUNAR ETERNAL BLUE』
		3	コナミ『スパークスター™』『魂斗羅』
		4	バンダイ『美少女戦士セーラームーン』
6	セガ・アーケード情報	1	AM2研
		2	AM3研(NEW)
7	スペシャルコーナー	1	渡辺浩弐新聞
		2	セガスタ外伝(セガPR担当 竹崎)
8	セガ・フォーラム	1	イベント情報
		2	キャンペーン情報
		3	セガホットニュース(NEW)
		4	噂の真相 Q&A
		5	パーツ対応表
9	アンケート&プレゼントコーナー	1	アンケート&プレゼントコーナー

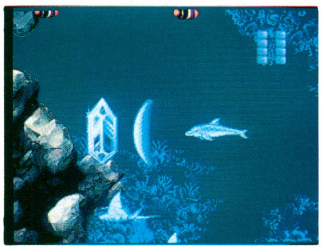
■このリストは7月分です。利用の際は新しいリストを参照してください

きらめく星 イルカの愛は永遠か

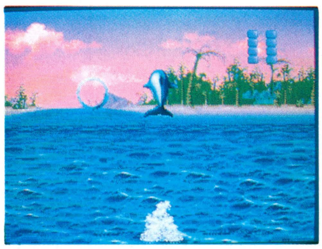


エコー・ザ・ドルフィン2
■セガ ■アクション
■6,800円 ■8月26日発売予定

好評のイルカ・アクションに続編が登場する。基本的な操作や構成などは前作をそのまま継承。また，同じ面で何度もミスをすると自動的にレベルを下げるといった難易度調整も行なわれる予定だ。容量も前作の倍の16メガを使用。ただでさえ美しかったグラフィックをさらに強化し，ストーリーにも厚みを持たせている。エコーの深い愛で，未来を救えるか？



▲しなやかな動きと愛らしい表情のエコーがもどってきた！ うるうる



▲エコーに託された地球の未来。それはあまりにも大きすぎる……



ソニック&ナックルズ

これは!?

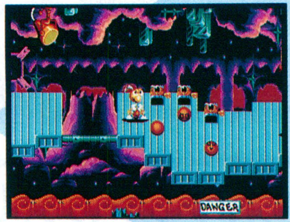
ビッグ・ニュースが入ってきたぞ。なんと『ソニック3』で決着がつかなかったソニックとナックルズが，『ソニック&ナックルズ』というゲームで再び激突（?）するらしいのだ。今のところ上の写真しか公開されていないが，毎月このページで新情報をお伝えする予定だから，チェックを怠るなよ！

今月の新作

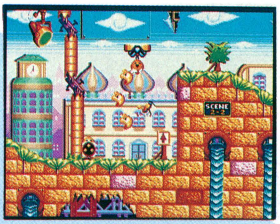
今月は『パノラマコットン』や『レベルアサルト』など，ファン待望のソフトが発売。なかでも，昨年『ガンスターヒーローズ』を開発したトレジャーの新作『ダイナマイトヘッディー』は注目に値するソフト。一度は見てみることをオススメする。まだまだ暑いけど，『エコー2』で涼んで，元気に乗り切るのもいいぞ。

ダイナマイトヘッディー

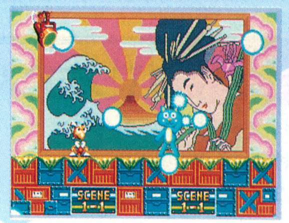
8／5 ■セガ ■アクション ■6,800円 ■16メガ・カートリッジ



クズ人形「ヘッディー」が主人公のアクション・ゲーム。平和な人形世界を恐怖のどん底に陥れた皇帝キングダークデーモンに，ヘッディーが自分の頭を武器にして立ち向かう。



▶ヘッディーの頭は，れっきとした武器。コレを振り回して戦うのだ



◀人形の国に，再び平和は訪れるのだろうか。皇帝の野望を打ち砕け

パノラマコットン

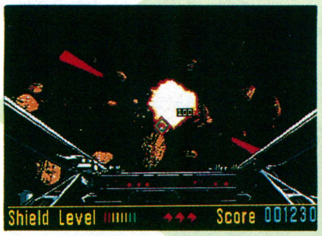
8／12 ■サンソフト ■3Dシューティング ■9,500円 ■20メガ・カートリッジ



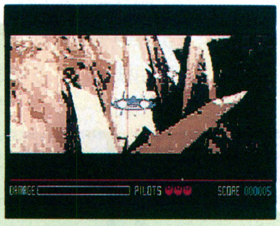
［アーケードから移植］主人公コットンが，妖精のシルクとくり広げるシューティング・ゲーム。業務用では横スクロールだったが，移植するにあたって3Dタイプに改良されている。

スターウォーズ レベル・アサルト

8／5 ■ビクターエンタテインメント ■3Dシューティング ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］映画「スターウォーズ」を題材にした，オリジナルのシューティング。プレイヤーは反乱軍に加わり，帝国軍のデススター破壊計画に参加する。30分におよぶ動画も見モノ。



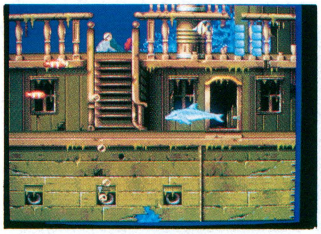
▶映画の第1作と第2作を元にして作られている。あの感動が再び……



◀迫力ある画像と長いアニメーションには脱帽。映画の1シーンも登場する

エコー・ザ・ドルフィン 2

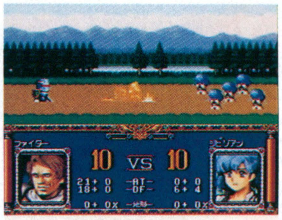
8／26 ■セガ ■アクション ■6,800円 ■16メガ・カートリッジ



グラフィックの美しさで話題を呼んだゲームの第2弾。平和を取りもどした世界で暮らしていたエコーが，ある日自分の特殊能力が突然使えなくなったところから，新たな冒険がはじまる。

ラングリッサーII

8／上 ■メサイヤ ■SLG ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



人気SLGの続編。前作から大幅に容量がアップ。プレイヤー自身が戦略的に味方部隊を操作，敵部隊を全滅させることが目的となる。キャラクター・デザインにうるし原智志を起用。

DataBase メガドライブ新作発売予定表

他機種同様，『モータルコンバット2』の発売が決まった。いっぽう，ナムコの『ローリングサンダー3』とEAビクター『パワーモンガー』が，残念ながら中止になっている。ナムコの超大作『スターブレード』メガCD版が緊急発表された！

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
9月9日	ザ・ストリートバスケットボール ジャミット	ストリートバスケ	ヴァージンゲーム	8,900円
9月15日	スパークスター～ロケットナイトアドベンチャーズ2	アクション	コナミ	8,800円
9月23日	魂斗羅～ザ・ハードコア	アクション	コナミ	9,000円
9月下旬	★スパイダーマン＆ベノン～カーネージの逆襲（仮）	アクション	アクレイムジャパン	7,800円
	★バーチャルバート	アクション	アクレイムジャパン	7,800円
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	セガ	8,800円
9月予定	ロックマンメガワールド	アクション	カプコン	㈠8,500円
	幽☆遊☆白書～魔強統一戦	対戦格闘	セガ	8,800円
10月予定	イッチー＆スクラッチー～グリグリ大追跡	アクション	アクレイムジャパン	6,800円
	豪血寺一族	対戦格闘	アトラス	未定
	ソニック＆ナックルズ	アクション	セガ	未定
11月予定	★テクモスーパーボウル2（仮）	アメフト	テクモ	9,980円
来春予定	魔導物語 I	RPG	コンパイル	未定
94年予定	★モータルコンバット2～究極神拳	対戦格闘	アクレイムジャパン	8,800円
	サージングオーラ～時の呪法師	RPG	セガ	未定
	サムライスピリッツ	対戦格闘	セガ	未定
	ストーリー・オブ・トア～光を継ぐ者	ARPG	セガ	未定
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	RPG	セガ	未定
	リスター・ザ・シューティングスター（仮）	アクション	セガ	未定
未定	ズールのゆめぼうけん	アクション	インフォコム	8,800円
	デモリッションマン	アクション	ヴァージンゲーム	8,900円
	沈黙の艦隊	AVG＋SLG	セガ	未定
	マルチプレー・ベースボール（仮）	野球	セガ	未定
	エイリアン3	アクション	ビック東海	未定
	ミーナinワンダーランド	オムニバス	マイクロネット	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼メガCD				
9月23日	★キャプテン翼	サッカーSLG	テクモ	7,800円
9月下旬	★スターブレード	3Dシューティング	ナムコ	7,800円
9月予定	ジュラシック・パーク	バーチャルシネマ	セガ	7,800円
	ソウルスター～永遠の追撃者たち	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	8,000円
	バトルコープス	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	8,000円
94年予定	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	RPG	セガ	未定
	ダブルスイッチ	バーチャルシネマ	セガ	未定
	トムキャットアレイ	バーチャルシネマ	セガ	未定
	プライズファイター	バーチャルシネマ	セガ	未定
未定	ルナ　エターナル・ブルー	RPG	ゲームアーツ	未定
	ポップンランド	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
	イースIV～マスク・オブ・ザ・サン（仮）	ARPG	セガ	未定
	シャドウラン	RPG	セガ	未定
	ジョーモンタナ・フットボール	フットボール	セガ	未定
	スーパーブランディッシュ（仮）	ARPG	セガ	未定
	スーパー大戦略3（仮）	SLG	セガ	未定
	バーニングフィスト	アクション	セガ	㈠8,800円
	夢幻の如く	SLG	セガ	未定
	パワードリフト	レーシング	電波新聞社	未定
	インディ・ジョーンズ～アトランティスの運命	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円
	大封神伝	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
▼スーパー32X対応ソフト				
未定	アルティメイトファイティング（仮）	対戦格闘	セガ	未定
	サージカルストライクCD（仮）	シューティング	セガ	未定
	36グレイティストホール（仮）	ゴルフ	セガ	未定
	スターウォーズ・アーケード（仮）	3Dシューティング	セガ	未定
	スーパーアフターバーナー（仮）	3Dシューティング	セガ	未定
	スーパーモトクロス（仮）	バイクレーシング	セガ	未定
	TEMPO（仮）	アクション	セガ	未定
	バレットファイターズ（仮）	シューティング	セガ	未定
	V.R.デラックス（仮）	レーシング	セガ	未定
	ファーレンファイトCD（仮）	アクション	セガ	未定
	メタルヘッド（仮）	アクション	セガ	未定
	★シャドー・オブ・アトランティス（仮）	AVG	セガ	未定
	★DOOM（仮）	3Dアクション	セガ	未定

■発売中止が決定した作品……●パワーモンガー（EAビクター）●ローリングサンダー3（ナムコ）



PCエンジン

PC ENGINE

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『ブランディッシュ』を抑えて，『コズミック4・突入編』がトップ。ほかの機種は『スーパー』なのにPCエンジンだけ『ストIIダッシュ』なのが悲しい……。

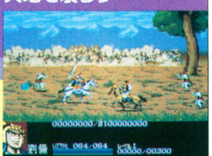
1 コズミック・ファンタジー 4 ～銀河少年伝説 突入編（伝説へのプレリュード）
初登場
●日本テレネット
●RPG
●7,600円



2 ブランディッシュ
初登場
●NECホームエレクトロニクス
●ARPG
●7,800円



3 天地を喰らう
初登場
●NECアベニュー
●格闘アクション
●7,800円



4 KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活 完結編
初登場
●パック・イン・ビデオ
●RPG
●8,800円



5 ぷよぷよCD
前3位
●NECアベニュー
●アクションパズル
●5,600円



6 前2位 初恋物語
●徳間書店インターメディア
●SLG
●7,800円

7 前1位 ときめきメモリアル
●コナミ
●SLG
●8,800円

8 前6位 ストリートファイターIIダッシュ
●NECホームエレクトロニクス
●対戦格闘
●9,800円

9 前7位 エメラルドドラゴン
●NECホームエレクトロニクス
●RPG
●7,800円

10 前8位 CAL III～完結編
●NECアベニュー
●AVG
●7,800円

ぞくぞく パソコン大作ソフトが押し寄せてきたぞ!!

今年に入ってから，「パソコンからの移植」作品が格段に増えているPCエンジン。今月の新作も，半数がパソコンからの移植だ。

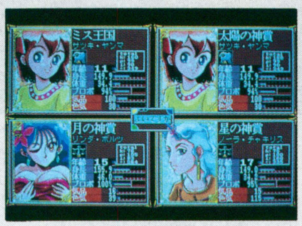
この傾向は今後もつづくようで，先月から今月にかけて，“パソコンからの移植が決定”というニュースがつぎつぎと入ってきた。下にまとめた作品以外にも，『サークIII』（NECホームエレクトロニクス）や『魔導物語1』『2』『3』（いずれも仮称，NECアベニュー）などがひかえている。

パソコン出身のゲームは，プレイ感触が家庭用機ゲームとは微妙に異なる。他機種ユーザーとちがい，PCエンジンのユーザーは，その異なる感触を比較的受容できる層なのだろう。“美少女の”という枕詞が一般化してしまっているPCエンジンだが，今後“パソコン・ソフトの”という新しい枕詞ができる可能性も，十分ありうるのではないだろうか。（大出綾太）

とっても豪華なラインナップ!!

プリンセスメーカー

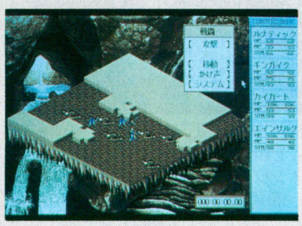
■マイクロキャビン　■発売日・価格未定



元祖育成ゲーム。家庭用ゲーム機では絶対に発売されないと言われていたが，今回はじめての移植が実現することに。

ルナティック・ドーン

■アートディンク　■発売日・価格未定



抜群の自由度が話題となったSLG。PCエンジン版は固定マップとなってしまうが，独特の持ち味はそのままだという。

卒業2～ネオ・ジェネレーション

■リバーヒルソフト　■12月23日発売予定・8,800円



先日パソコン版が発売されたばかりのニュー・フェイス。前作はNECアベニューが昨年すでに移植，発売している。

レッスルエンジェルス・ダブルインパクト

■NECホームエレクトロニクス　■発売日・価格未定



プロレス団体を経営するパートと，新人を育成するパートが用意されたSLG。パソコンでは4作目まで制作されている。

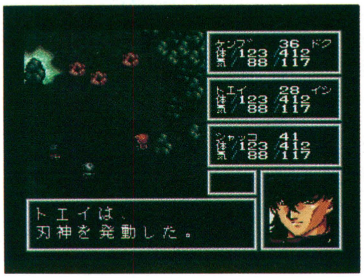
※写真はすべてパソコン版のもの

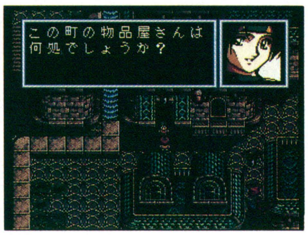
合体!! 独特の世界観が魅力『アルナムの牙』

『エメラルドドラゴン』のキャラクター・デザインで有名な木村明広氏が監修するファンタジーRPG『アルナムの牙』。既存のRPGの反省点から生まれたというだけあって，これまでにない要素が多数取り込まれているのだ。

たとえば，戦闘シーンで使用できる合体攻撃。これは，2人のキャラが連係することにより，絶大な攻撃力を得るという，一種の必殺技のようなもの。シューティング・ゲームのような爽快感あふれるものになる予定。

発売は少し先になるが，十分期待が持てる作品になりそうだ。





◀▲登場人物の思惑が綿密に描かれているという。ドラマ性がかなり高そう



アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説
■ライトスタッフ　■RPG
■8,300円(予価)　■秋頃発売予定

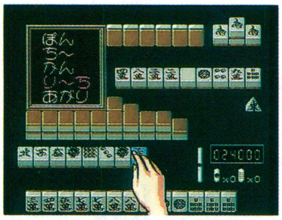
今月の新作

今月のラインナップは，どれも強力なものばかり。パソコン実績組の『誕生』『メイル』『アルシャーク』，バンダイ初参入となる『ドラゴンボールZ』，アニメでも絶好調な『セーラームーン』，そして要望の高かった『PII・PIII』の完璧版……。どれがオススメ，と断言できないほどの顔ぶれだ。あとはお好みしだいかな？

アーケードカード対応

スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム

8/5　■ナグザット　■麻雀　■9,800円　■スーパーCD-ROM²



［アーケードから移植］圧倒的な人気を誇る脱衣麻雀シリーズの第2，3作をカップリングして完全移植。フリー対戦モードでは，『PIV』のキャラを加えた6人の中から，3人を選んで対局ができる。

美少女戦士セーラームーン

8/5　■バンプレスト　■AVG　■8,800円　■スーパーCD-ROM²

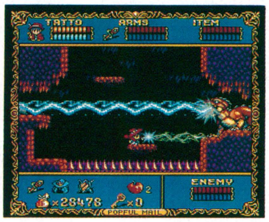


『セーラームーンR』のサイド・ストーリーをゲーム化。5人の各戦士の視点から物語を追うことができるマルチヒロインシステムを採用している。原作者描き下ろしのオリジナル・キャラも登場。

アーケードカード対応

ぽっぷるメイル

8/12　■NECホームエレクトロニクス　■ARPG　■7,800円　■スーパーCD-ROM²



［パソコンから移植］元気娘・メイルの冒険を描くアクションRPG。原作版から新たに3ステージが追加されており，アイテムやボスキャラも増えた。主人公たちのつぶやきが聞けるコマンドも初登場。

アルシャーク

8/26　■ビクターエンタテインメント　■RPG　■8,800円　■スーパーCD-ROM²

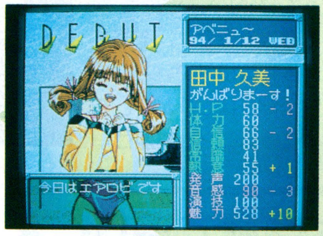


［パソコンから移植］小宇宙ウィスペラードを舞台としたスペース・ファンタジーRPG。フィールド・モードと宇宙戦闘モードの2種類の戦闘シーンがある。制作スタッフはパソコン版と同じメンバー。

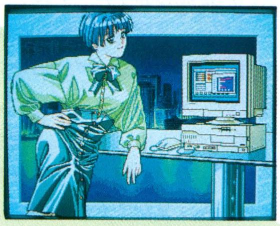
アーケードカード対応

誕生～デビュー

8/下　■NECアベニュー　■SLG　■7,800円　■スーパーCD-ROM²



［パソコンから移植］3人の新人アイドルのマネージャーとなり，彼女たちをトップ・アイドルへと育て上げるSLG。新イベントが多数用意されており，ライバルたちの存在感がより強力になっている。



▶新人オーディション合格者10人のうち，最下位だった3人を担当する



◀弱肉強食の芸能界，やっぱりライバルとの対決はさけられないものなのだ

ドラゴンボールZ ～偉大なる孫悟空伝説

8月　■バンダイ　■アクション　■8,800円　■スーパーCD-ROM²



『ドラゴンボール』がいよいよPCエンジンにも登場。常時アニメーションしているオートバトル画面で，悟空をうまく操って相手よりも先にパワーをためれば，強力なチェーンヒット技で攻撃できる。

DataBase PCエンジン新作発売予定表

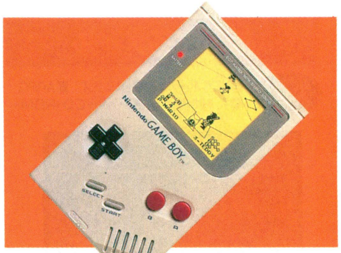
Huカードの新作がひさしぶりに発表された。以前に一度発表されてから，開発休止となった『21エモン』だ。アーケードカード対応ソフトも新たに2タイトル発表された。『餓狼SP』は残念ながら延期になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Huカード				
11月予定	★藤子・F・不二雄の21エモン めざせホテル王!!	ボードゲーム	NECホームエレクトロニクス	6,800円
未定	ダイノフォース	シューティング	ユニポスト・オブ・ジャパン	未定
▼スーパーCD-ROM²				
9月30日	女神天国（パラダイス）	RPG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
9月下旬	YAWARA！ 2	デジタルコミック	ソフィックス	7,900円
9月予定	クイズアベニュー3	クイズ	NECアベニュー	6,800円
10月21日	バステット	ARPG	NECアベニュー	7,800円
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	9,600円
10月28日	ブラッドギア	ARPG	ハドソン	未定
10月下旬	コズミック・ファンタジー4 ～銀河少年伝説 激闘編《光の宇宙の中で…》	RPG	日本テレネット	7,600円
11月予定	ハイパーウォーズ	SLG	ハドソン	未定
秋頃予定	電脳天使～デジタルアンジュ	AVG	徳間書店インターメディア	7,800円
	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	(予)8,300円
	ザ・TVショー	アクション	ライトスタッフ	未定
12月予定	聖夜物語	RPG	ハドソン	未定
	愛・超兄貴	シューティング	メサイヤ	未定
来春予定	銀河お嬢様伝説ユナ2	デジタルコミック	ハドソン	未定
未定	断層都市 ストレイロード	RPG	アイ・ジー・エス	未定
	アンジェラス2～ホーリーナイト	AVG	アスミック	未定
	姐（あねさん）	格闘アクション	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
	魔導物語1（仮）	RPG	NECアベニュー	未定
	魔導物語2（仮）	RPG	NECアベニュー	未定
	魔導物語3（仮）	RPG	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー～神々の方舟	RPG	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	アクション	NECアベニュー	未定
	ミサイルファイター	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	卒業写真／美姫	AVG	ココナッツ・ジャパン	未定
	インペリアル・フォース	SLG	シュールド・ウェーブ	7,800円
	PCココロン	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
	魔法の少女シルキーリップ ～三人の女王候補	AVG	日本テレネット	未定
	空想科学世界ガリバー	未定	ハドソン	未定
	ロードス島戦記II	RPG	ハドソン	未定
	とらべらーず！～伝説をぶっとばせ	RPG	ビクターエンタテインメント	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼アーケードカード／スーパーシステムカード両対応スーパーCD-ROM²				
9月24日	サークIII	ARPG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
9月中旬	セクシーアイドル まーじゃんファッション物語	麻雀	日本物産	8,500円
11月予定	ゲッツェンディーナー	ARPG	NECホームエレクトロニクス	未定
12月23日	卒業II～ネオ・ジェネレーション	SLG	リバーヒルソフト	8,800円
未定	ルナティック・ドーン	RPG	アートディンク	未定
	★レッスルエンジェルス・ダブルインパクト ～団体経営編&新人デビュー編	プロレスSLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	聖球レジェンドベースボーラー	RPG	パック・イン・ビデオ	未定
	★プリンセスメーカー	SLG	マイクロキャビン	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
9月15日	マッドストーカー ～フルメタルフォース	格闘アクション	NECホームエレクトロニクス	5,800円
9月予定	ストライダー飛竜	アクション	NECアベニュー	6,000円
未定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ハドソン	未定
	天外魔境III	RPG	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ドラゴンハーフ（マイクロキャビン）7月→9月30日●聖戦士伝承～雀卓の騎士（日本物産）8月下旬→8月5日●ゴーストスイーパー美神（バンプレスト）7月下旬→7月29日



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 10

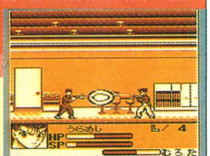
今月の売れ筋ソフト

SGBと同時発売の対応ソフト2本をさしおいて『幽☆遊☆白書3』が堂々トップ。雑誌連載のほうは区切りがついたけど，その潜在パワーは衰え知らず？

1 幽☆遊☆白書 第3弾 魔界の扉編

初登場

●トミー
●ARPG
●3,980円(込)



2 ドンキーコング

初登場

●任天堂
●アクション
●3,900円



3 テトリスフラッシュ

初登場

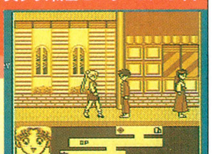
●任天堂
●アクションパズル
●2,900円



4 美少女戦士セーラームーンR

前1位

●エンジェル
●アクション
●3,800円(込)



5 パチスロキッズ2

初登場

●ココナッツジャパン
●パチスロ
●4,500円



6 スーパーマリオランド3〜ワリオランド 前4位
●任天堂
●アクション
●3,900円

7 カービィのピンボール 前7位
●任天堂
●ピンボール
●2,900円(込)

8 クレヨンしんちゃん3 〜オラのごきげんアスレチック 前2位
●バンダイ
●アクション
●3,500円(込)

9 GB原人ランド〜ビバ! チッくん王国 前3位
●ハドソン
●アクション
●3,800円(込)

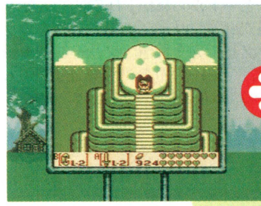
10 Jリーグ ウイニングゴール 前5位
●EAビクター
●サッカー
●5,980円

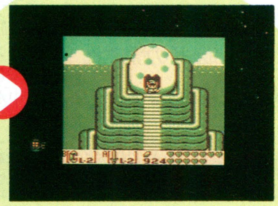
スクープ

SGBの"背景"はアニメーションするのだ

スーパーゲームボーイの起動中は，ゲーム画面のまわりの余白に"背景"をつけられるよね。ここで特定の背景を選んだあと，いっさいの操作をせずに，しばらくほうっておいてみよう。待つこと1〜5分ほどで，それまで静かだった背景がアニメーションをはじめるのだ。ゲーム中にちょっと席を立ったり，うたた寝してしまった人なら，もう見たことあるのでは？

背景ごとの変化は㊙情報局のほうで紹介しているので，そちらを参考に。全部を見るには根気がいるので，覚悟だけはしっかりしておこう。　(小石朋仁)





◀▼一種の"スクリーンセーバー"ってトコか？ 飲み物でも用意してゆっくりと観覧してほしい。驚きと感嘆は保証するぞ





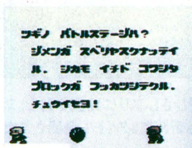
火気厳禁

炎天下も爆風で涼しく？

夏のうだる暑さの中にいると，何か思いっきりぶち壊したくなるよね。でも，対象をまちがえると犯罪行為になるのが世のキマリ。そんなときは，ゲームでヴァーチャル破壊活動だ（お約束）。

『ボンバーマンGB』は，ゲームボーイではひさしぶりの登場。内容は，ブラックボンバーマンとのVSバトルを勝ち抜いていく形式になっている。

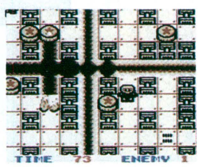
ちなみに，人対人の対戦はスーパーゲームボーイ上，つまりテレビの画面で行なう。1人プレイ時に得られる特殊アイテムや面ごとのワナも設定で選べるし，マルチタップで4人同時対戦も可能だぞ。



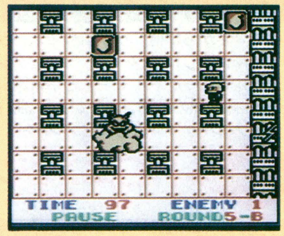
▶行く手にはさまざまなワナが待ち受けている。ワナの種類は面ごとに変わるぞ



◀最後にひかえるボスを倒して特殊能力を取りもどせ！



▶やはり，このハデな爆発が醍醐味。破壊衝動を満たして今日も爽快（危険）



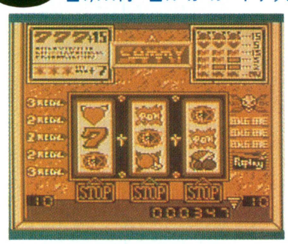
ボンバーマンGB
■ハドソン　■アクション
■4,300円　■8月10日発売予定

今月の新作

有名作品もの，有名キャラクターものといった，名前の知られているタイトルが大挙して来襲。買いたいソフトをキチンと考えないと，財政難になるかも？ ところで，『GBパチスロ必勝法Jr.』の価格4,777円って，ちょいとシャレてるよね。

GBパチスロ必勝法Jr.

8/5
■サミー　■パチスロ
■4,777円　■1メガ・カートリッジ



機種を自由に選択して遊べる攻略モードのほか，全国各地でパチスロを攻略しながら情報を仕入れていくRPG仕立ての実戦モードを収録。実戦モードでは，初心者のためのパチスロ解説つき。

タマ&フレンズ〜3丁目のタマ

8/5
■ビーアイ　■アクション
■3,980円　■1メガ・カートリッジ

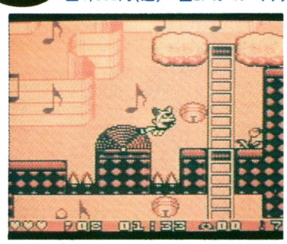


マスコット・キャラクター"3丁目のタマ"のメンバーがくり広げるアドベンチャー。行く手に待つさまざまな種類のミニゲームを解いて進んでいく。ミニゲームだけを遊べるモードもある。

スーパーゲームボーイ対応

ポコニャン！〜夢の大冒険

8/5
■東宝　■アクション
■4,300円(込)　■2メガ・カートリッジ

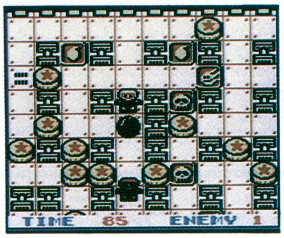


人気TVアニメをゲーム化。変身させた敵を動かし，組み合わせて難所を攻略する，パズル要素の強いアクション。ステージ内で七つのカギを集めて，「眠りのタネ」を手に入れるのが目的。

スーパーゲームボーイ対応

ボンバーマンGB

8/10 ■ハドソン ■アクション ■4,300円 ■2メガ・カートリッジ

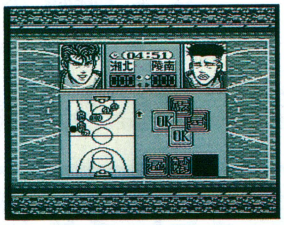


時限式の爆弾で敵を倒していく，パズル要素のあるアクション。ステージ1～3では敵ボンバーマンと対戦し，ステージ4に待つボスに勝てば1ラウンド・クリア，特殊アイテムを手に入れられる。

スーパーゲームボーイ対応

テレビアニメ スラムダンク ～がけっぷちの決勝リーグ

8/11 ■バンダイ ■バスケットSLG ■3,980円(予) ■2メガ・カートリッジ

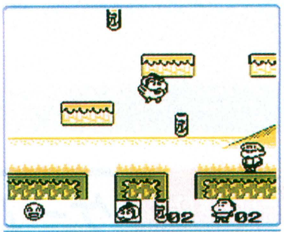


［スーパーファミコンから移植］アニメも絶好調な同作品のゲーム化。試合の駆け引きはアイコンでの行動選択。シュートはタイミング勝負で行なわれる。通信機能を使用しての対戦も可能。

スーパーゲームボーイ対応

クレヨンしんちゃん4 ～オラのいたずら大変身

8/26 ■バンダイ ■アクション ■3,800円(予) ■1メガ・カートリッジ

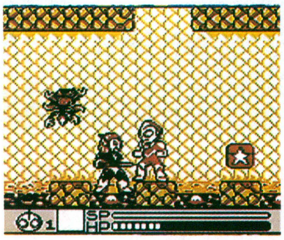


国民的悪ガキが主人公の大人気コミックを題材にしたゲームのGB版シリーズ第4弾。立ちはだかる障害は，ムササビやゴキブリ，アクション仮面に変身して切り抜ける。おなじみミニゲームも健在。

スーパーゲームボーイ対応

ウルトラマン超闘士激伝

8/下 ■エンジェル ■アクション ■3,800円(予) ■2メガ・カートリッジ

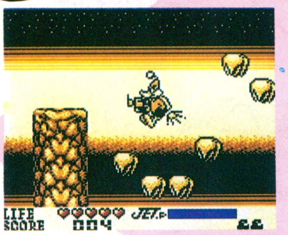


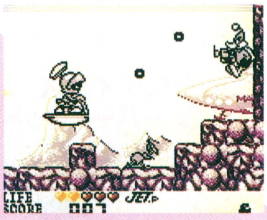
約30年ものあいだ根強い支持を持つ，ウルトラマン・シリーズをゲーム化。戦闘モードは，スクロール・アクション，格闘，シューティングの3種。有名な怪獣たちだけでなく，科特隊も登場する。

スーパーゲームボーイ対応

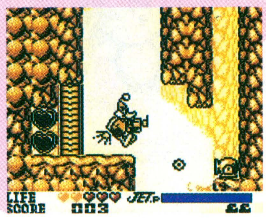
ダフィー・ダック

8/下 ■サンソフト ■アクション ■4,300円 ■2メガ・カートリッジ





▶JET・Pがあれば，連続してジャンプできるのだ。残量には気をつけよう

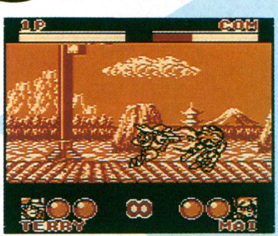


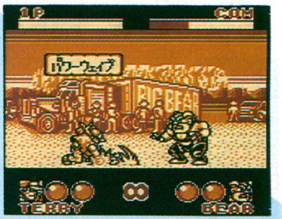
◀攻撃方法は銃のほかに，攻撃力の高い"踏みつけ"がある。一撃必殺を狙え

海外アニメの人気キャラクターが主人公のアクション。点数を消費して銃の選択をしたり，体力や連続ジャンプ能力"JET・P"の回復ができる「スコアコマンド」のシステムが特徴。

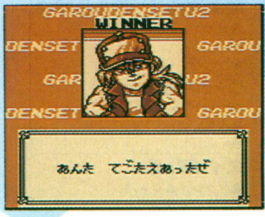
熱闘餓狼伝説2

7/29 ■タカラ ■対戦格闘 ■4,660円 ■4メガ・カートリッジ





▶必殺技をだしたり挑発したときのセリフは，"ふきだし"で表示される



◀対CPU戦は，8人を倒しても終わらない。さらに4人の敵が待っているのだ

［ネオジオから移植］対戦格闘を代表する作品がGBで登場。8人の戦士が持つ必殺技や超必殺技はすべて再現されている。GBで通信ケーブルを使用すれば人対人の対戦も可能。団体戦モードあり。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

Jリーグ関係ソフト2タイトルの発売が，EAビクターから予定されている。好評だった『ウイニングゴール』の続編と，データベース・ソフトだ。コナミからは『魂斗羅スピリッツ』が登場予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月中旬	連対王(仮)	競馬SLG	ヴィジット	5,500円
9月下旬	★魂斗羅スピリッツ	アクション	コナミ	3,800円
9月予定	本命ボーイ	競馬予想	日本物産	6,700円
10月下旬	ニチブツマージャン吉本劇場	麻雀	日本物産	未定
	詰将棋 神吉五段	詰め将棋	魔法株式会社	4,900円
	詰碁シリーズ1 藤沢秀行名誉棋聖(仮)	詰め碁	魔法株式会社	4,900円
10月予定	イッチー＆スクラッチー ～はちゃめちゃゴルフ大会	アクション	アクレイムジャパン	3,900円
11月中旬	携帯競馬エイトスペシャル	競馬予想	イマジニア	未定
	本将棋	将棋	イマジニア	未定
11月下旬	将棋最強	将棋	魔法株式会社	未定
11月予定	灘麻太郎のパワフル麻雀 ～次の一手100題	麻雀	四次元	(予)4,800円
秋頃予定	パチ夫くん2	パチンコ	ココナッツ・ジャパン	4,500円
未定	アルマジロ外伝	アクション	アイ・ジー・エス	(込)3,900円
	★モータルコンバット2～究極神拳	対戦格闘	アクレイムジャパン	4,200円
	★チェスマスター	チェス	アルトロン	未定
	ズール	アクション	インフォコム	3,690円
	★Jリーグウイニングゴール2	サッカー	EAビクター	5,980円
未定	★JリーグサポーターズBOX	データベース	EAビクター	5,980円
	インディ・ジョーンズ～最後の聖戦	アクション	ココナッツ・ジャパン	(込)4,300円
	マサカリ伝説RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
	★蒼き伝説シュート！(仮)	サッカー	バンプレスト	(込)3,980円
▼スーパーゲームボーイ対応ソフト				
9月予定	新SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	ARPG	バンダイ	(予)3,980円
	とっても！ラッキーマン	ボードゲーム	バンダイ	(予)3,980円
10月21日	★GB原人2	アクション	ハドソン	(込)3,980円
10月下旬	TVチャンピオン	オムニバス	ユタカ	(込)3,980円
10月予定	心理ゲーム2	占い	ヴィジット	4,500円
未定	パチスロ必勝ガイドGB	パチスロ	マジファクト	4,500円

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●クリスティーワールド(アクレイムジャパン)7月下旬→7月29日●熱血！ビーチバレーだよ♥くにおくん(テクノスジャパン)2メガ→4メガ●スーパーストリートバスケットボール2(バップ)7月下旬→秋頃●全日本プロレスジェット(メサイヤ)7月上旬→7月15日●ジャングルの王者ターちゃん♥(バンダイ)7月／価格未定→7月29日／3,980円●ぷよぷよ(バンプレスト)7月29日→7月31日



ファミリーコンピュータ
FAMILY COMPUTER

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	前1位	ファイナルファンタジーI・II ●スクウェア ●RPG ●6,800円
2	↑再登場	テトリスフラッシュ ●任天堂 ●アクションパズル ●5,900円(込)
3	前3位	星のカービィ～夢の泉の物語 ●任天堂 ●アクション ●6,500円(込)
4	前2位	ワリオの森 ●任天堂 ●アクションパズル ●4,900円
5	前4位	ゼルダの伝説1 ●任天堂 ●ARPG ●4,900円

DataBase ファミリーコンピュータ新作発売予定表

ひさびさに★マークがついた。Jリーグのデータベース・ソフトだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	アルマジロII	アクション	アイ・ジー・エス	5,900円
	少年魔術師インディー	RPG	アイ・ジー・エス	6,900円
	オーバーロード	SLG	アルトロン	未定
	レッド・オクトーバーを追え！	アクション	アルトロン	未定
	★JリーグサポーターズBOX	データベース	EAビクター	7,980円
	インディ・ジョーンズ ～最後の聖戦(仮)	アクション	ココナッツ・ジャパン	7,300円
	ZARK LEGEND ～大魔王ザーク伝説	アクション	ジェイアンドユー	7,800円
	スペースオペラ～大いなる神々	RPG	ソフトウェア興業	未定
	マサカリ伝説金太郎 アクション編	アクション	トンキンハウス	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作



ゲームギア

GAME GEAR

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

ページ左下のカコミにある本体写真は，カラーゲームギアの決定色のもの。青・黄・半透明の3色。

順位	前回	タイトル	詳細
1	↑前5位	ソニックドリフト	●セガ ●レーシング ●4,800円
2	初登場	ロボコップ3	●アクレイムジャパン ●アクション ●4,500円
3	前2位	魔導物語II〜アルル16才	●セガ ●RPG ●5,500円
4	前1位	ワールドダービー	●CSK総合研究所 ●競馬SLG ●4,980円
5	初登場	エイリアン3	●アクレイムジャパン ●アクション ●4,500円

For you ゲームを買って，プレゼントをもらおう

今，セガのゲームやハードを買うと，抽選でステキなプレゼントが当たるキャンペーンを実施中。中にはすでに終わってしまったものもあるけど，まだ間に合うものには応募してみてはいかがかな？　まずは各キャンペーンの対象商品をどれか1点買い，それぞれの応募方法に従ってハガキを投函すればいい。なお，メガドライブ・ソフト対象の「スーパー32Xのモニター会員」にもれてしまった人には，抽選でゲーム機専用ラック「メガラック」が当たるダブル・チャンスもあるぞ。気合いを入れて応募しよう！

(西部雅子)

Jリーグオリジナル・グッズ



◀期間は7月15日〜8月31日。対象商品：プロストライカー2、GGプロストライカー94、Jリーグプロストライカープラス1パック

ソニック&テイルストランシーバー・セット



▲期間は7月1日〜7月31日だった。
対象商品：ゲームギアプラス1シリーズ

モニターにもれた人に「メガラック」



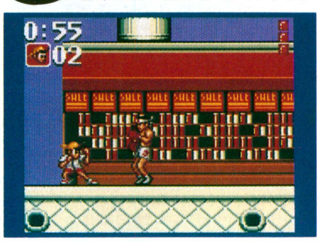
◀期間は7月1日〜9月30日。対象商品：メガドライブ2、メガCD2、Jリーグプロストライカー2、ハイブリッド・フロント、パルスマン、ダイナマイト・ヘッディー、エコー・ザ・ドルフィン2、ドラゴンスレイヤー英雄伝説、幽☆遊☆白書〜魔強統一戦、シャイニング・フォースCD、ジュラシックパーク

今月の新作

夏にピッタリのソフトがそろった今月の新作。中でも以前紹介した『コカ・コーラキッド』と，『ダイナマイト・ヘッディー』はスカっとするオススメのタイトル。暑くてダレがちだけど，気分だけでも爽快感を味わってほしいもの。でも汗をかいたあとの冷たい飲み物って，美味しいんだよねぇ……。だからって飲み過ぎは禁物。

颯爽少年英雄伝コカ・コーラキッド

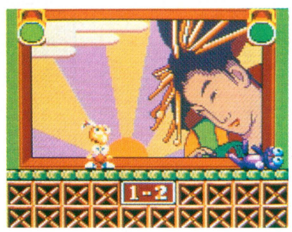
8/5　■セガ　■アクション　■3,800円　■4メガ・カートリッジ



コカ・コーラジャパン協力による，横スクロールのアクション・ゲーム。雑誌広告などでおなじみの主人公コーキーが，敵に捕らえられている先生を助けることが目的。

ダイナマイト・ヘッディー

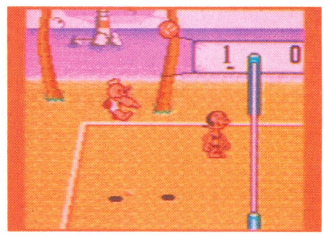
8/5　■セガ　■アクション　■3,800円　■4メガ・カートリッジ



人形の世界を舞台にしたアクション・ゲーム。皇帝によりクズ人形扱いされた主人公ヘッディーが，野望を打ち砕くため奮闘する。全6ステージ。メガドライブ版と同時発売。

ポパイ・ビーチバレーボール

8/12　■テクノスジャパン　■ビーチバレー　■4,800円　■4メガ・カートリッジ



おなじみのキャラクター「ポパイ・ファミリー」がくり広げるビーチバレー。登場する人物は13人。最初に選べるのはポパイとウインピーだけだが，試合に勝つと増えていく。ボーナス・ゲームつき。

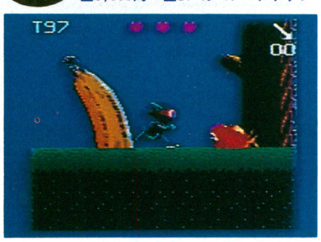
決定！これがカラーゲームギアだ!!



アフターケア

ズール

7/29　■インフォコム　■アクション　■3,800円　■2メガ・カートリッジ



[海外から移植] 独特のムードが漂うアクション・ゲーム。N次元宇宙で迷子になってしまった「ズール」が，お菓子の世界や音楽の世界を冒険する。むずかしい操作はなく，簡単に遊べるのが魅力。

DataBase ゲームギア新作発売予定表

アクレイムジャパンが『モータル 2』などの新作を発表しているぞ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月23日	ダンクキッズ	ストリートバスケ	セガ	3,800円
9月下旬	★クラッシュ・ダミー	アクション	アクレイムジャパン	4,500円
	★T2・ジャッジメントデイ	アクション	アクレイムジャパン	4,500円
9月予定	剣勇伝説ヤイバ	アクション	セガ	(予)3,800円
	プロ野球GGリーグ'94	野球	セガ	(予)3,800円
	モルドリアン〜光と闇の姉妹(シスター)	RPG	セガ	(予)4,800円
10月予定	イッチー&スクラッチー〜グリグリ大追跡	アクション	アクレイムジャパン	4,500円
	★モンスタートラック	レーシング	アクレイムジャパン	4,800円
未定	★モータルコンバット2〜究極神拳	対戦格闘	アクレイムジャパン	4,800円
	ガンスターヒーローズ	アクション	セガ	(予)3,800円
	ソニック&テイルス2	アクション	セガ	(予)3,800円
	フレッド・カプルスゴルフ(仮)	ゴルフ	セガ	(予)3,800円
	マジックナイト レイアース(仮)	RPG	セガ	未定
	魔導物語III〜究極女王様	RPG	セガ	(予)5,500円
	幽☆遊☆白書2〜激闘！七強の戦い	アクション	セガ	(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スマッシュTV(アクレイムジャパン)7月下旬→7月29日●バートワールド(アクレイムジャパン)7月下旬→7月29日

★……今月DataBaseに初登場した新作



レーザーアクティブ
LASERACTIVE

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

タイトーの『ハイパリオン』が，『バーチャルカメラマン2』を押し退けてトップに。4位の『ザッピング』は，LAはゲームだけではない，ということを物語っている。

1 ハイパリオン
初登場
●タイトー
●3Dシューティング
●9,800円



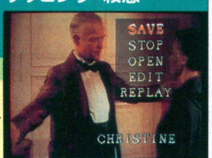
2 バーチャルカメラマン2
前1位
●トランスペガサスリミテッド
●アクション
●9,800円



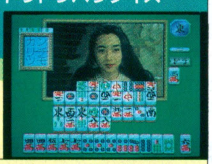
3 トライアッドストーン
前2位
●セガ
●アクション
●9,800円



4 ザッピング・殺意
初登場
●パイオニアLDC
●ザッピングドラマ
●9,800円



5 ドラドラパラダイス
↑前10位
●プラネット
●麻雀
●9,800円



6 スペース・バーサーカー 前4位
●パイオニア
●3Dシューティング
●9,800円

7 3Dミュージアム 初登場
●パイオニア
●ビジュアル集
●13,000円(込)

8 バーチャルカメラマン 前3位
●トランスペガサスリミテッド
●アクション
●9,800円

9 ハイローラーバトル 前7位
●パイオニア
●3Dシューティング
●9,800円

10 ヴァジュラ 前6位
●パイオニア
●3Dシューティング
●9,800円

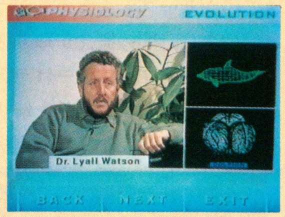
ランキング協力：メッセサンオーIII号店(秋葉原)
九十九パソコン本店II(秋葉原)

待っててね 『メロンブレイン』発売延期のコト

今月のレーザーアクティブは何かがちがう。そう，このコーナーはじまって以来，初の2ページなのだ。それだけ情報が多いということなので，LAユーザーのみなさん，見逃さないでね。

さて，8月に発売が予定されていた『メロンブレイン』だが，残念なことに9月に延期されてしまった。でもそのぶん，よりよいものになっていることを期待したい。

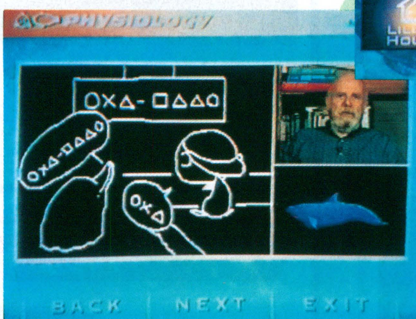
最終的な内容は，A面にはデータベース，B面には映像と，以前紹介したとおり。テレビのドキュメント番組顔負けの情報量で，家族みんなで楽しめるA面もさることながら，B面の映像は必見もの。マリンブルーの水の中，気持ちよさそうに泳ぐイルカたち。加えてきらめく日の光や美しい夕陽が，何ともロマンチック♥なのだ。新しく，3Dゴーグル対応の映像も収録が予定されているぞ。（中村京子）



メロンブレイン
■パイオニア ■データベース
■価格未定
■9月(メガLD)/11月(LD-ROM²)予定



◀データベース・サイドには，九つのメイン・メニューが用意されている



▲「ウゴウゴルーガ」の「がんばれまさおくん」のCGデザイナーがアニメーションを担当。カワイイ！





◀▲専門的な知識から素朴な疑問まで，ありとあらゆるイルカの情報を網羅。イルカと遊ぶミニゲーム，「Hi！DOLPHIN」なんてのも収録されている

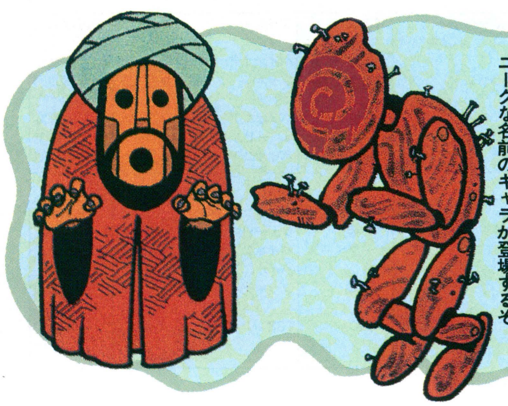
集まれ！ 『ゴーストラッシュ！』ユーザー参加キャンペーンだ

この秋発売が決定した『ゴーストラッシュ！』。このゲームに登場するゴーストの名前を，読者から大募集するぞ。名前を採用された人各1名には，なんとレーザーアクティブ本体が，また，採用には至らなくても，優秀作に選ばれた人各3名には，『ゴーストラッシュ！』のソフトがプレゼントされる。募集の対象となるのは，右に紹介した2体のゴーストくん。性格を参考に，センスのいい名前をつけてあげよう。

さらにパイオニアでは9月10日に，「ゴーストラッシュ先取り体験会」を開催する。このイベントでは，100インチの大画面で『ゴーストラッシュ！』をいち早くプレイできるだけでなく，ゲームに対する要望を開発者に直接言うことができるんだ。この体験会にベーマガ読者5人を御招待。下記の要領で応募してほしい。

●応募要項

ハガキに住所，氏名，年齢，学校名or職業，電話番号，LAの所有の有無を明記し（名称募集は2体のキャラの名称案とその理由も忘れずに），ベーマガ編集部「ゴーストラッシュ名称募集」か「ゴーストラッシュ先取り体験会」係まで。〆切は8月13日（消印有効）だ。



◀ナーナー言いながらゆっくり回転する無表情ゴースト（左）と，気弱ないじめられっ子ゴースト（右）。ちなみにゲームには，鉄球バトンダンサー「M・C・ハンマー」や，魔界の肝っ玉母さん「マミーマミー」といった，ユニークな名前のキャラが登場するぞ



まだあるよ

さらに新作，まとめて紹介!! どれも注目作ばかりだ

ここからは，先月紹介しきれなかった新作3タイトルの追加情報をお知らせしよう。

まずは，リバーヒルソフト制作の『ブルー・シカゴ・ブルース』。パソコンAVGの名作“J.B.ハロルド”シリーズの最新作で，LAオリジナル・ストーリーなのだ。これまでのシリーズと大きくちがう点は，捜査に時間の概念が取り入れられたこと。プレイヤーは与えられた期限のうちに，事件を解決しなければならない。また，選択によってストーリーやエンディングが変化するので，的確で効率的な推理が要求されるというわけだ。

おつぎは前ページでも少し触れた『ゴーストラッシュ！』。入るたびに迷路が変化する館を探検し，ゴーストたちを捕まえて，経験とお金を稼ぐRPGだ。実写取り込みの愉快なゴーストたちが，個性的な動きで襲いかかってくるぞ。

そして最後は『ヴァジュラ弐』。画面写真を見てもらえばわかるように，戦いの舞台は地上から地下へと移った。ゲームは“通常面”と“高速面”の2種類のステージで構成されていて，よりスリリングなシューティングが体験できるようになったのだ。

話は変わって。みんなはパイオニアのテレビCMを見たかな？その中で「J.H.ロング氏の驚異の体験ビデオ」というビデオがプレゼントされていた。宇宙人に拉致されたロング氏が，宇宙船の中で見たものは……。これがなかなか楽しいのだ。



▲ロング氏は，過去に何回か宇宙人との遭遇体験を持つ人物だそうだ

ブルー・シカゴ・ブルース



晩秋のシカゴ——悲劇は突然に

前作とちがい，全編実写動画中心でストーリーが展開。まるで映画を見ているような気分に浸ることができる。今回はオープニングから，いきなりショッキングなできごとが待っているぞ。

ゴーストラッシュ！



闇に浮かぶ不思議な館

◀あまたのゴーストが住みついている洋館は，いかにも不気味な雰囲気を漂わせているが……



かーちゃんミイラ登場！

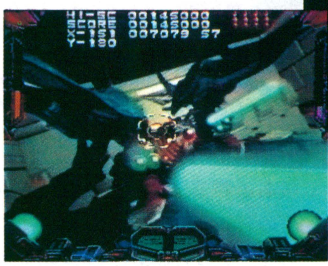
▶中にいるのは，こんなユニークなキャラクターばかり。でもなかなか手ごわいので，油断は禁物

ヴァジュラ弐

ヴァジュラの雄姿，初公開

▶前作では画面にでてこなかった「ヴァジュラ」の全体像がついに明かされた。カッコイイっ！

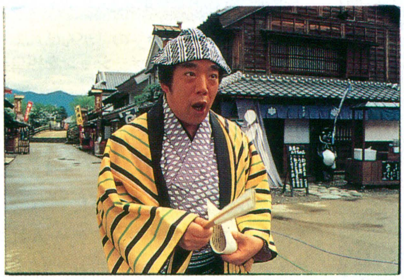




戦いはつづく……

◀前作よりもシューティング色が強くなった。各ステージのラストには，宿敵「傀儡鬼」が待ちかまえている

バック・トゥ・ザ・江戸



気分はテレビのクイズ番組

このソフトのもとになっているのは，3年前までTBSで放映されていた番組「クイズ日本昔がおもしろい」。多彩なジャンルで，江戸時代をより深く知ることができる。歴史のテストの対策にもなる？

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

往年の名作LDゲーム『ロードブラスター』の発売が決定。また『レガシー』の制作にはロバート・レッドフォードが関わることもわかった。なお『ヴァジュラ弐』は“ヴァジュラに”と読むのが正しいとか。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼LD-ROM²				
9月予定	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	写真集	プラネット	(予)5,800円
10月予定	ヴァジュラ弐	3Dシューティング	パイオニア	未定
	美リュージョンコレクション 坂木優子	写真集	プラネット	(予)5,800円
11月予定	メロンブレインズ	データベース	パイオニア	未定
	ブルー・シカゴ・ブルース	AVG	リバーヒルソフト	未定
95年予定	GOKU	データベース	パイオニア	未定
▼メガLD				
8月予定	ザッピング・殺意	ザッピング	パイオニアLDC	9,800円
9月予定	Dr.パウロのとっておきビデオ（仮）	その他	ジェー・ピー	未定
	メロンブレインズ	データベース	パイオニア	未定
10月予定	ゴーストラッシュ	AVG	パイオニア	未定
	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	写真集	プラネット	(予)5,800円
11月1日	バック・トゥ・ザ・江戸	クイズ	TBS	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	美リュージョンコレクション 坂木優子	写真集	プラネット	(予)5,800円
	ドン・キホーテ	AVG	プルミエ	未定
12月予定	★ロードブラスター	アクション	パイオニア	未定
冬頃予定	GOKU	データベース	パイオニア	未定
95年予定	レガシー	AVG	NLP	未定
	（タイトル未定）	未定	タイトー	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●3Dミュージアム（パイオニア）6月→6月25日



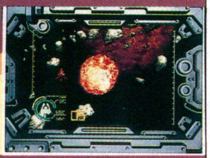
3DO

3DO

HOT 10

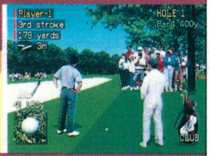
今月の売れ筋ソフト

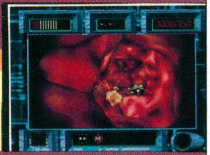
連続1位を守っていた『鉄人』を引きずりおろし，トップにのし上がったのは『バーニングソルジャー』。1位～5位まで，すべて新作に入れ替わった。

1 バーニングソルジャー
初登場

●パック・イン・ビデオ
●3Dシューティング
●8,800円

2 パワーズ・キングダム
初登場

●マイクロキャビン
●RPG
●8,800円

3 マスターズ・遥かなるオーガスタ3
初登場

●T＆Eソフト
●ゴルフ
●9,800円

4 マイクロコズム
初登場

●T＆Eソフト
●3Dシューティング
●8,800円

5 黒き死の仮面
初登場


●ハミングバードソフト
●RPG
●8,800円

6	前3位	**トータルエクリプス** ●クリスタルダイナミクス ●3Dシューティング ●8,800円
7	初登場	**ファラオの封印** ●アスク講談社 ●RPG ●8,800円
8	初登場	**ノンタンといっしょ～のはらであそぼ** ●ビクターエンタテインメント ●エンターテイメント ●6,800円
9	前1位	**鉄人** ●シナジー幾何学 ●3Dアクション ●8,900円
10	初登場	**時を越えた手紙** ●シンキングラビット ●AVG ●8,800円

※写真は2点ともアーケード版

ランキング協力：メッセサンオーIII号店（秋葉原）
九十九パソコン本店II（秋葉原）
ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館（秋葉原）

緊急発表　3DO版『スパIIX』画面初公開!!

▼オープニングの1カット。『X』で初登場したオリジナル・シーンだ





▲新要素であるスーパーコンボも，このとおり忠実に再現している

▼『スパIIX』が登場するのは，（今のところ）3DOだけ。特権!!

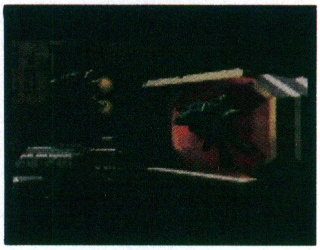


※写真は開発中のもの

COMMAND　地球の危機を救うのは，キミたちだ！

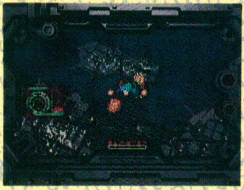
人気ソフトの一つと言われる『バーニングソルジャー』。それを象徴するかのように，今月のランキングでもトップの座に。さてどんなゲームか，ちょっと紹介。

ゲーム画面は3Dの視点。自分の乗っている戦闘機は自動操縦なので，プレイヤーは照準を合わせて敵を撃墜することに専念できるってわけだ。武器はノーマルとタメ打ちの2種類。タメ打ちは，けっこう早くゲージが満タンになるので，重宝するぞ。ビジュアルもなかなかカッコいいし，テンポよくゲームが進んでくれるからオススメ。ぜひ遊んでみてね。



▲ステージをクリアするごとにでるビジュアル・シーン。カッコいい

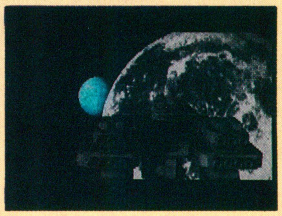
迫力あるゲーム展開



◀敵の迎撃を上から狙い打ちして防ごう



▶タメ打ちは誘導ミサイルになっていて便利



バーニングソルジャー
■パック・イン・ビデオ　■3Dシューティング
■8,800円　■発売中



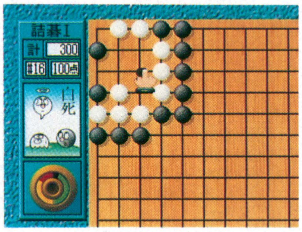
▲やられるときも，けっこうハデに壊れてくれます

今月の新作

ゲームだけじゃなく，データベースや教育ソフトもボチボチではじめたようだ。ひとりで楽しむのもいいけれど，家族みんなや小さな子供も遊べるソフトがあるのはいいことだよね。今月の新作の中で涼やかなものが『マリンツアー』。ダイビング経験がない人でも，海に潜っているような気分が味わえるぞ。

囲碁タイムトライアル・詰碁1

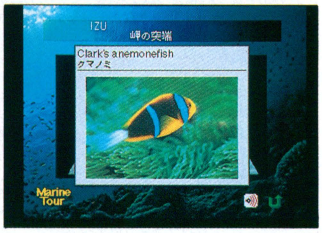
8/6　■エマテック　■囲碁問題集
■9,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］囲碁の手順や打ちかたなどを親切に解説した練習用ソフト。約400問が用意されており，初心者から上級者まで遊べる。問題のでき具合いから碁力を診断してくれる。

マリンツアー

8/6　■オフィスクリエイト　■データベース
■9,800円　■CD-ROM



世界各地のダイビング・スポットを実写とCGによって表現したデータベース。ダイビングのときの服装や，ダイバーにとって必携の情報が豊富。海底地形や魚などもリアルに表現されている。

宇宙生物フロポン君

8/6 ■ワープ／三栄書房 ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



上から落ちてくるフロポンのタマゴを4個つなげて消すアクションパズル。四角く配置すると，タマゴがかえってビッグ・フロポンになってしまう。おまけゲームが3タイプついている。

ロードラッシュ

8/27 ■EAビクター ■バイクレーシング ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］鉄パイプでライバルを殴ったり蹴っ飛ばしたりできるバイクレース。5種類のコースがあり，すべてテクスチャー・マッピングが施されている。バイクや車は，実写取り込み。

レミングス

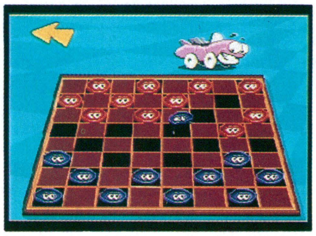
8/6 ■EAビクター ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］他機種にも移植され話題を呼んだ，ネズミ誘導アクションパズル。ただ歩くことしかできないレミングたちを，8種類のコマンドを使用して出口まで誘導する。

パットパット・ファンパック

8/中 ■ヒューマンガスエンターテイメント ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3歳から8歳の子供向けに作られたゲームが6種類用意されている教育用ソフト。すべてのゲームに4段階の難易度があり，子供の成長にあわせて選択できる。

セクレ・フーミンのおもちゃ箱

8/20 ■グラムス ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］アイドルの細川ふみえのCDジャケットをデザインするSLG。売れ行きにより，フーミンのプロモーション・ビデオのオンエア時間が変わる。自由に絵が描けるモードもある。



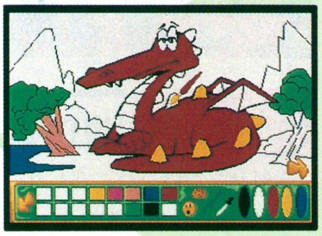
▶憧れの「フーミン」のジャケットが作れるなんて，幸せモノ



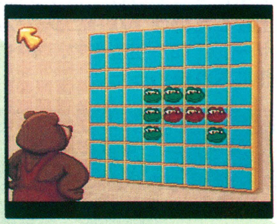
◀ミニチュアのフーミンがいろいろとお手伝いをしてくれるぞ

ファッティベア・ファンパック

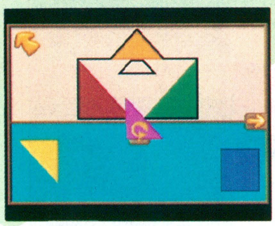
8/中 ■ヒューマンガスエンターテイメント ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ヒューマンガス社のメイン・キャラクターを使った，子供の考える力を育むソフト。ファッティベアが一緒にゲームを楽しんだり，お話をする先生になってくれたりする。



▶4段階の難易度調整がついているので，親御さんも楽しめます



◀遊びながらの学習。強制的な勉強ではなく，自発的にさせたいもの

DataBase 3DO新作発売予定表

イマ・カンパニーからは，アニメビデオ・シリーズが発売される。文字どおりアニメーションを再生するソフトだ。夏期CESで出展されて話題を呼んだ『サムライショウダウン』（日本名サムライスピリッツ）の国内販売が決定。移植のほどはいかに？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月2日	★3DOアニメビデオ・グリム童話① ブレーメンの音楽隊	アニメ	イマ・カンパニー	1,980円
	★3DOアニメビデオ・グリム童話② ヘンゼルとグレーテル	アニメ	イマ・カンパニー	1,980円
	★3DOアニメビデオ・グリム童話③ 赤ずきん	アニメ	イマ・カンパニー	1,980円
	メガレース	レーシング	マルチソフト	8,800円
9月17日	ウイニングポスト	競馬SLG	光栄	未定
	信長の野望～覇王伝	SLG	光栄	未定
9月予定	ショックウェーブ	3Dシューティング	EAビクター	9,800円
	バトルチェス	チェス	EAビクター	未定
10月予定	アウターワールド	アクション	EAビクター	8,800円
	★囲碁タイムトライアル・手筋Ｉ	囲碁問題集	エマテック	9,800円
	★パタンク	アクション	クリスタルダイナミクス	未定
	競馬最勝の法則	競馬SLG	コピアシステム	9,800円
	★マーフィーだよ全員集合!!	ビジュアル集	バンタンインタナショナル電脳工房	6,000円
	パットパット・ジョイン・ザ・パレード（仮）	オムニバス	ヒューマンガスエンターテイメント	(予)7,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	ポニーキャニオン	未定
11月予定	上海Ⅳ	パズル	EAビクター	7,800円
	Jリーグバーチャルスタジアム	サッカー	EAビクター	9,800円
	★卒業	SLG	EAビクター	9,800円
	★３匹の子ブタ	絵本	エルコム	未定
	★白雪姫	絵本	エルコム	未定
	★人魚姫	絵本	エルコム	未定
	スーパーストリートファイターⅡX	対戦格闘	カプコン	未定
	オフロードインターセプター	レーシング	クリスタルダイナミクス	未定
	スターコントロールⅡ	ARPG	クリスタルダイナミクス	未定
	ポリスノーツ・パイロットディスク盤	ディスクマガジン	コナミ	未定
	卒業～ファイナル	SLG	シャー・ロック	未定
秋頃予定	ベルゼリオン（仮）	AVG	ヒューマン	未定
12月下旬	Dの食卓	AVG	ワープ	10,800円
12月予定	ぼのぐらし	SLG	アミューズ	未定
	眠れぬ夜の小さなお話	AVG	アミューズ	未定
	★囲碁道場（仮）	囲碁	EAビクター	12,800円
	★セサミストリートナンバーズ（仮）	教育	EAビクター	7,800円
	ツイステッド（仮）	パズル	EAビクター	8,800円
	★GX	RPG	クリスタルダイナミクス	未定
	（タイトル未定）	シューティング	タイトー	未定
	ファッティベアの誕生日（仮）	オムニバス	ヒューマンガスエンターテイメント	未定
	★突撃機関（カラクリ）！メガダす!!	アクション	ワープ	4,800円
年末予定	九占星術（仮）	占い	三修社	未定
	姓名判断（仮）	占い	三修社	未定
	スーチーパイ（仮）	麻雀	ジャレコ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
年末予定	モンタナ・ジョーンズ	AVG	フューチャー・パイレーツ	未定
	オーシャンズビロウ	教育	マルチソフト	未定
95年1月予定	★（タイトル未定）	未定	HAMLET	未定
95年3月予定	★サムライショウダウン	対戦格闘	クリスタルダイナミクス	未定
	ポリスノーツ	AVG	コナミ	未定
	（タイトル未定）	ドライブ	タイトー	未定
	幽☆遊☆白書	アクション	トミー	8,800円
来春予定	三國志Ⅳ	SLG	光栄	未定
	★（タイトル未定）	未定	HAMLET	未定
	美少女戦士セーラームーンS	未定	バンダイ	未定
95年7月予定	横町４丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円
未定	デモリッションマン	アクション	ヴァージンゲーム	未定
	★テーマパーク	SLG	EAビクター	未定
	ワールドカップストライカー	サッカー	ココナッツ・ジャパン	未定
	ヴァーチャルパペットREIKA	オムニバス	H・A・N・D	未定
	★西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」－東京～南紀白浜連続殺人事件（仮）	AVG	パック・イン・ビデオ	未定
	F1グランプリ・イン・3DO	レーシング	ポニーキャニオン	未定
	ジュラシックパークインタラクティブ	3Dアクション	ユニバーサルインタラクティブスタジオ	8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●柿木麻雀（アスキー）未定→10月●バーニングソルジャー（パック・イン・ビデオ）6月30日→6月25日●麻雀悟空天竺（アスキー）5月27日→6月24日●ナイトトラップ（ヴァージンゲーム）6月下旬→6月25日



アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

『エイリアン』の初登場2位はさすがカプコン。来月は『ヴァンパイア』も入ってきて，上位を独占するだろう。『ぷよ』の再浮上は『通』の発売が迫っているから？

1 スーパーストリートファイターII X
前1位
●カプコン
●対戦格闘



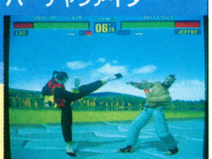
2 エイリアンVS.プレデター
初登場
●カプコン
●格闘アクション



3 極上パロディウス～過去の栄光を求めて
前2位
●コナミ
●シューティング



4 バーチャファイター
前3位
●セガ
●対戦格闘



5 リッジレーサー
↑前6位
●ナムコ
●ドライブ



6 ワールドヒーローズ2JET　前4位
●ADK
●対戦格闘

7 デイトナUSA　↑前8位
●セガ
●レーシング

8 餓狼伝説スペシャル　前7位
●SNK
●対戦格闘

9 ぷよぷよ　↑再登場
●セガ
●アクションパズル

10 アウトランナーズ　↑再登場
●セガ
●ドライブ

新たな戦略

セガのニュー・システム・ボードが登場

「ST-V」という名前がついた，セガのボードが発表された。「タイタン」という名前で報じられていた「セガサターンと同じ性能の……」というヤツだ。

この「ST-V」は，要するに「セガサターンと共通の仕様を持つアーケードのシステム基板」。すなわちセガサターンと同じく，32ビットRISC型CPU「SH2」を2個使用している。この同じCPUというのがST-V最大の強みで，「セガサターン」と「ST-V」での相互移植が容易になる。それによって，今まで家庭用ハードにしかソフトをだしていなかったメーカーが，ST-Vでアーケード・ゲームをだせるようになるわけだ。またセガサターンの量産で，CPUのコストダウンが実現するため，基板自体の価格が安くなる。よって高度技術を使用したゲームでも，プレイ料金が抑えられる可能性もでてくる。



▲『バーチャファイター』クラスのゲームが「ST-V」に発売されるのか？



◀セガサターンからの移植も楽しみだ

セガはすでに，10タイトルのST-V用ゲームソフトの開発を進めていて，今年末から毎月1～2タイトルのペースで新作を発売していく予定だそうだ。

（開田清隆）

撃ちまくれ！

シアター6の新作！その名は『ゾルギア』

「ナムコ・ワンダーエッグ」に行かなくても『ギャラクシアン³』が楽しめる『ギャラクシアン³シアター6・プロジェクトドラグーン』。そのシアター6の最新シナリオ『アタック・オブ・ザ・ゾルギア』が発売された。

今回の目的は巨大な宇宙生物「ZOLGEAR（ゾルギア）」を倒すこと。ガンナーは前作の「DRAGOON（ドラグーン）」に改良を加えた「DORAGOON J2」に乗り込む。ゾルギアを追撃する市街地戦，ゾルギアからコントロール・センターを守る迎撃戦などのステージを攻略し，最終的にはゾルギアの脳中枢まで突入する。



◀110インチ・プロジェクターに映される圧倒的臨場感。中ボス戦もスリリングなのだ

今回のポイントは，ステージごとに作戦を選択できるようになったこと。選んだ作戦によりエンディングが変わるマルチ・ストーリー展開だ。ステージごとにランキングが表示されるなど，ガンナー同士での争いの楽しさも増した。

さらに実写映像に近づいたハイクオリティCGの世界。キミもガンナーとなり，超巨大生物「ゾルギア」との戦いを体験しよう。

今月の新作

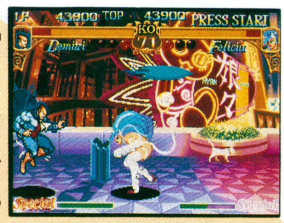
今月はやっぱり『ヴァンパイア』でしょう。人気も上々で，対戦格闘ゲームとしてはひさびさのロングヒットになりそうな予感。でもそれ以外にも『ソニック2』『ガンガン』と遊べるゲームがたくさん。セガの新作『タンク』『ウイング』『フィッシング』もやらねば。『おてんきパラダイス』は無事発売されてヨカッタヨカッタ。

ヴァンパイア～ザ・ナイト・ウォリアーズ

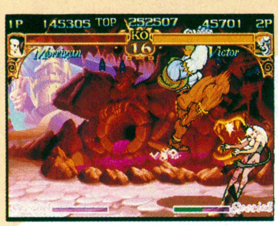
7/中　■カプコン　■対戦格闘



「謎の思念」に導かれた10人のモンスターが闘う，同社『ストII』タイプの対戦格闘。空中ガード，ダッシュなどさまざまな新要素が盛り込まれている。操作は『ストII』と同じく1レバー＋6ボタン。



▶『ストII』シリーズとの大きなちがいはダッシュの存在だろう



◀格闘ゲームとしては，はじめて空中でガードできるようになった

ファイトフィーバー

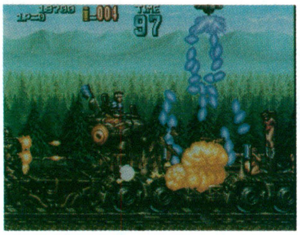
6/28
■VICCOM
■対戦格闘　■MVS



韓国で開発されたMVS用対戦格闘ゲーム。登場するキャラクターは全部で10人。それぞれが"必勝技"と"隠し必勝技"と呼ばれる技を持っている。つかみ技や挑発などもあり，乱入も可能。

ジオストーム

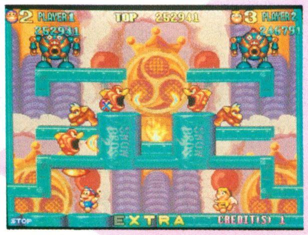
6/中
■アイレム
■アクション



横スクロールのアクション・シューティング。マシンガン，レーザーなどの武器のほか，ロボットなどの機動兵器に乗ることも可能。GALを助けると勲章がもらえ，階級が上がると得点が一気にアップ。

おてんきパラダイス～スノーブラザーズ2

6/下
■HANAFRAM
■アクション



4人同時プレイが可能なアクション・ゲーム。主人公は『雪』『雨』『風』『雷』の国の王子たち。それぞれ個性的な攻撃方法，アクションを持っている。ステージはそれぞれの王子の国＋2ワールド。



▶雪の王子「ニック」以外の3人は新キャラ。"まとめ消し"などもユニークだ



◀「アッツー大王」を倒し「ウェザーランド」に平和を取りもどせ！

イチダントア～ル

6/下
■セガ
■パズル



好評のバラエティ・ゲーム『タントア～ル』の第2弾。探偵だった主人公は騎士になり，大ボス「ボスアダー」をめざしていく。ミニゲームの数は全部で16種類で，すべて新しいものになった。

ハイパーティーショット

6/下
■ビデオシステム
■ゴルフ

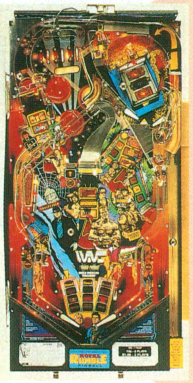


1レバー＋2ボタンという簡単操作のゴルフゲーム。飛距離を1.5倍にしたり，風の方向を180°反転させるなどの効果を持つ"アイテムカード"が使用できる。プレイヤーは5人の中から選択可能。

ロイヤルランブル

7/4
■データイースト
■ピンボール

全米で人気のプロレス団体WWFを題材にしたピンボール。データイースト初の4フリッパー、TAGボタン（レスラーをフォールする）、マルチボール時のボールの乱入などが特徴。





雷電DX

7/18
■セイブ開発
■シューティング



人気シューティング『雷電II』をパワーアップ。ゲーム開始時に「練習」「初級」「上級」の三つのコースから選択できるようになった。練習，初級コースではクリア時に"腕前判定"がある。

ソニックウイングス2

7/18
■ビデオシステム
■シューティング　■MVS



人気シューティングの続編がMVSで登場，横画面の縦スクロール・シューティングとなった。機体は8種類で「真尾まお」「緋炎」以外は新キャラクターに変更。世界各国で戦う全10ステージ。

痛快ガンガン行進曲

7/25
■ADK
■対戦格闘　■MVS



MVS用の格闘ゲーム。フィールドに奥行きを持たせることによって，従来の対戦格闘ゲームにはない3次元的な闘いが楽しめる。"ガンガン必殺"という豪快なトドメ技も使用可能。

ラピッドヒーロー

7/中
■NMK
■シューティング



2人同時プレイが可能な縦スクロール・シューティング。4段階のメイン・ショット，2段階＋3種類のサブ・ウェポンを駆使して全8ステージを戦う。スペースコロニー，大河川上のステージが美しい。

グレイト1000マイルラリー

7/中
■カネコ
■レーシング



イタリアで開催されている「Mille Miglia」（ミッレミリア）というレースを題材にしたカー・ラリー・ゲーム。操作は2方向レバー＋アクセル，ブレーキの2ボタン。全10車種，12コース。

ザ・Jリーグ1994

7月
■セガ
■サッカー



大人気のJリーグを題材にしたサッカー。Jリーガーたちはすべて実名で登場。シュート・シーンなどが取り込み画像で表現されている。対戦のほか，1人プレイ時は全12チームのリーグ戦となる。

ウィングウォー

6/下
■セガ
■3Dシューティング





業界初の2P対戦ドッグファイト・ゲーム。自機はプロペラ機やヘリなど8種類から選択でき，視点は3段階切り替えが可能。攻守が時間交代の「ドッグファイト」と自由に戦える「エキスパート」の2モード。

リアルパンチャー

7／下
■タイトー
■パンチャー





『スーパーソニックブラストマン』第2弾。今回はCCDカメラで取り込んだ顔の画像を殴れるようになった。2人の画像を取り込めば対戦プレイも可能。また、従来の悪人をやっつけるモードも一新。

ぶろっけん

7／下
■ピスコ／アイマックス
■ブロック崩し



対戦型ブロック崩し。ある決まったブロックを壊せば相手に攻撃することができる。パドルでボールを返しそこねたり攻撃されるとブロックが下がってくる。最下段までくると負け。

グレートスラッガーズ'94

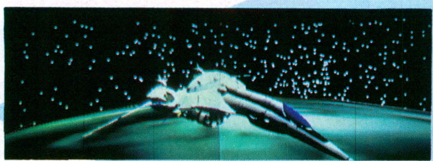
7／下
■ナムコ
■野球



おなじみ，ナムコの野球シリーズの最新作。クロスプレイ・シーンがズームアップされたり，画面に打者の顔が表示されたりといったパワーアップが施されている。データはもちろん最新版。

アタック・オブ・ザ・ゾルギア

7／下
■ナムコ
■3Dシューティング

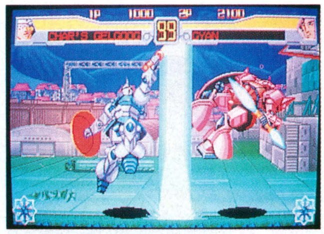




『ギャラクシアン^{3}シアター6』の新シナリオ。コース分岐によるマルチ・ストーリー展開，ステージごとにランキングを表示するなどの新要素をプラス。より実写映像に近づいた迫力映像もウリ。

機動戦士ガンダムEX-REVUE

8／下
■バンプレスト
■対戦格闘



同名アニメの“モビルスーツ”を使用した対戦ゲームの続編。操作は1レバー＋弱，中，強攻撃，つかみ技の4ボタン。モビルスーツも「アッガイ」「ギャン」などが新たに加わり12種に増えた。

デザートタンク

7月
■セガ
■3Dシューティング





CGボード「MODEL2」を使用したタンク・シューティング。キャノン（砲弾）とマシンガンで敵を破壊していく。コースは初級（4ステージ）と上級（5ステージ）の二つ。視点を3段階に切り替え可能。

スポーツフィッシング

7月
■セガ
■フィッシング





筐体の竿とリールを使用し，画面上の魚を釣り上げるシミュレーション・ゲーム。実際に海で撮影された実写映像を使用している。釣れる魚はマダイ，スズキやタコ，サメまで24種類以上と豊富。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AMショーを前にして，先月＆今月は大量の新作が発売された。予定本数は減少したが，ショーでは各社隠し玉を用意していることだろう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
6月	★ぷにっきぃず	アクションパズル	メディア商事
8月予定	★カイザーナックル	対戦格闘	タイトー
夏頃予定	★ぷよぷよ通	アクションパズル	セガ
11月予定	（タイトル未定）	アクション	エクセレントシステム
秋頃予定	パックンパンパン	アクション	カネコ
	スーパーリアル麻雀PV	麻雀	セタ
95年春頃予定	神輿野郎一番星	アクション	エクセレントシステム
未定	豪血寺一族2（仮）	対戦格闘	アトラス
	スラップショット	アイスホッケー	イーストテクノロジー
	疾風 魔法大作戦	シューティング	エイティング／ライジング
	飛竜戦記（仮）	シューティング	エクセレントシステム
	アルティミットエコロジー	シューティング	カプコン
	X-MEN	格闘アクション	カプコン
	★イーグルショットゴルフ	ゴルフ	セタ
	ダイナ・ギア	アクション	サミー
	★ずんずん教の野望	ガンシューティング	セガ
	バーチャコップ	ガンシューティング	セガ
	★オペレーションウルフ3	ガンシューティング	タイトー

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
未定	シティダイバー	3Dシューティング	タイトー
	ワールドカップサッカー	ピンボール	テクモ／バリー
	★クイズ365	クイズ	中日本リース
	（タイトル未定）	パズル	メトロ
▼MVS対応			
8月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	対戦格闘	SNK
9月下旬	真・サムライスピリッツ	対戦格闘	SNK
未定	雀神伝説	麻雀	エイコム
	ボンバーマン　ぱにっくボンバー	アクションパズル	エイティング
	バンバンバスターズ	アクション	ピスコ
	ズパパ！	アクション	フェイス



ネオジオ
NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

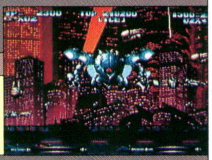
『JET』が初登場1位。それは良しとして，今月は新発売ソフトが1本もない。寂しい。でも，これは試練なのだ。この試練を乗り越えればきっと……。

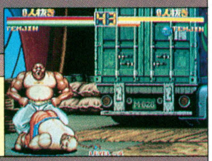
1 ワールドヒーローズ2JET
初登場

●ADK
●対戦格闘
●29,800円

2 トップハンター
初登場

●SNK
●アクション
●28,000円

3 ラストリゾート
－

●SNK
●シューティング
●22,800円

4 龍虎の拳2
前1位

●SNK
●対戦格闘
●29,800円

5 ビューポイント
－

●サミー工業
●シューティング
●25,000円

6 前5位 フライングパワーディスク
●データイースト
●スポーツ
●25,000円

7 ↑前9位 得点王2
●SNK
●サッカー
●28,000円

8 前2位 餓狼伝説スペシャル
●SNK
●対戦格闘
●28,000円

9 ↑再登場 ゴーストパイロット
●SNK
●シューティング
●19,800円

10 初登場 ミラクルアドベンチャー
●データイースト
●アクション
●25,000円

ランキング協力：メッセサンオーIII号店(秋葉原)
ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館(秋葉原)

GANGAN!! ガンガン攻めなきゃ男じゃないぜ

『JET』につづくADKの新作は，対戦格闘ゲーム『痛快ガンガン行進曲』だ。このゲームにはさまざまなアイデアが盛り込まれているのだが，最大の特徴は「奥行き」。

「奥行き」があるおかげで，画面内を奥に手前にと，自由に動き回れる。今までの平面的な闘いにはなかった多彩な駆け引きが楽しめるぞ。


◀▲主人公，本牧の赤豹・条と浪花のド根性男・剛


痛快ガンガン行進曲
■ADK　■対戦格闘
■価格未定　■発売日未定


▲キャラクターは8人。なぜか『ワーヒー』のオラオラ忍者「フウマ」もいるぞ




◀▲奥行きがあるので，敵の攻撃をサイドステップなど（手前や奥に）でかわせる。面倒なライン合わせなども不要だ

ガンガンな「熱血ゲージ」

このゲームには，攻撃すると増えていく“熱血ゲージ”が設定されている。ゲージが最高になると“熱血状態”になり攻撃力がアップ。また，そのときに相手の体力ゲージが赤色（残り少ない状態）ならば，最高のトドメ技“ガンガン必殺”が使えるのだ。各キャラごとに異なる“ガンガン必殺”は一見の価値ありだぞ。（開田清隆）


▶条のガンガン必殺「友情の合体熱血パンチ」


▶この瞬間，つかみ返すことも可能だ。ガンガンだぜ


◀「締め技」で骨折してしまうこともあるのだ


◀ダウンしている相手にも攻撃できる。ガンガンだぜ



DataBase ネオジオ新作発売予定表

来月にはネオジオCDの発売が控えている。イッキににぎやかになりそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
年内予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	対戦格闘	SNK	未定
	真・サムライスピリッツ	対戦格闘	SNK	未定
未定	雀神伝説	麻雀	エイコム	未定
	ボンバーマン　ぱにっくボンバー	アクションパズル	エイティング	未定
	★痛快ガンガン行進曲	対戦格闘	ADK	未定
	スーパーバレー'94	バレーボール	タイトー／ビデオシステム	未定
	天麟の書　死嘩護	対戦格闘	ビスコ	未定
	バンバンバスターズ	アクション	ビスコ	未定
	★ソニックウイングス 2	シューティング	ビデオシステム	未定
	ファイトフィーバー	対戦格闘	VICCOM	未定
	ぐるりん	アクションパズル	フェイス	未定
	ズパパ！	アクション	フェイス	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●5月第5週
42位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
54位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
94位 デイトナUSA/B-univ(東芝EMI)
●6月第1週
35位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
66位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
121位 デイトナUSA/B-univ(東芝EMI)
139位 CDドラマ・ときめきメモリアル(キングレコード)
●6月第2週
98位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
110位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
119位 デイトナUSA/B-univ(東芝EMI)
180位 CDドラマ・ときめきメモリアル(キングレコード)
●6月第3週
83位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
113位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
137位 餓狼伝説SPECIALイメージ・アルバムPart 2(ポニーキャニオン)
187位 デイトナUSA/B-univ(東芝EMI)
●6月第4週
69位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
80位 ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズI－PRAY－(NTT出版)
126位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
150位 ツインビーPARADISE Vol.6(キングレコード)
192位 餓狼伝説SPECIALイメージ・アルバムPart 2(ポニーキャニオン)
●7月第1週
125位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
126位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
130位 極上パロディウス(キングレコード)
159位 ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズI－PRAY－(NTT出版)
191位 ツインビーPARADISE Vol.6(キングレコード)
●7月第2週
171位 ファイナルファンタジーVI・オリジナル・サウンド・ヴァージョン(NTT出版)
172位 ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ(NTT出版)
175位 極上パロディウス(キングレコード)
187位 ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズI－PRAY－(NTT出版)
(ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる)

オー,マリアー

キミの好きな曲はあるかな？「ゲーム音楽コンサート」の曲目決定！

「オーケストラによるゲーム音楽コンサート4」で演奏される，おもな曲目が発表された。今年の目玉は何と言っても，『F.F.VI』のオペラシーンの再現だ。あの感動をもう一度体験してしまおう！ (中村京子)

日時:1994年9月4日(日) 14:00開演
会場:サントリーホール
司会:羽田健太郎，すぎやまこういち
演奏:東京交響楽団
チケット入手先:チケットぴあ(03-5237-9990)
チケットセゾン(03-5990-9990)
サウンドギャラリー(03-3351-4041)
料金:S席＝3,000円 A席＝2,500円
演奏されるゲーム:●レナスII(アスミック)●ドラゴンクエストII/いただきストリート2(エニックス)●大航海時代II(光栄)●アルバートオデッセイ2(サンソフト)●ファイナルファンタジーVI(スクウェア)●かまいたちの夜(チュンソフト)●スーパーマリオブラザーズ/スーパーメトロイド/ワイルドトラックス(任天堂) (会社50音順)

感性光る

GMサウンド開発者たちによるオリジナル・アルバム登場

売れ線狙いのアルバムや，ゲーム・ミュージックの枠とは離れたものを作ろう－そんな思いを込めて，あるゲーム会社のサウンド開発者11人が自主制作したのが，この「ORIO」。収録されている13曲は，各曲でジャンル，傾向がほとんどと言っていいほど異なり，作曲者1人1人の自由な感性がそのまま反映されたものとなっている。このCDはタワーレコード各店で手に入れることができるので，興味のある人はぜひ聴いてみよう。通信販売を希望する人は，切手を貼った返信用封筒を同封のうえ，下記の住所まで。案内書が送られてくるぞ。

〒211 神奈川県川崎市中原区
井田1222 フジビューハイツ103
香嶋良昭



◀歌入りポップスからロック，フュージョン，果ては童謡まで，あらゆる音楽が収録されている

今月の新作

とじ込み付録内で1，2を争うタイトル数を誇るGM。今月も20タイトル以上の新作が登場し，その勢いはとどまるところを知らない。

ストリートファイターII・オリジナル・サウンドトラック

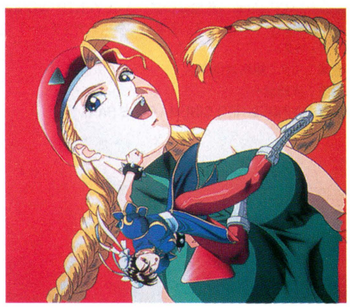
8/1 ■ソニーレコード ■2,800円（税込）
■CD SRCL-2937



この夏に上映されるアニメ映画「ストII」のサウンド集。ロック中心の楽曲が，スピーディに展開するバトルシーンを演出する。ボーナス・トラックとして，『スーパーストリートファイターIIX』の「ゴウキ」のテーマが収録されている。

ゲーム発売元:カプコン
収録曲:①Fighting Street②Plot③CRY(BIG LIFE)④Enter VEGA⑤恋しさとせつなさと心強さと(篠原涼子)⑥Battle-Blanka&Zangief⑦Break!!(アルファライラ)⑧Mission⑨傷つきながら熱くなれ(アルファライラ)⑩Assassination⑪Farewell-Ryu&Ken⑫GooD-LucK(篠原涼子)⑬Bonus Track-A Riddle/GOUKI theme-
音楽監督:小室哲哉/鳥山雄司
初回特典:春麗&キャミイ・描き下ろしイラスト・ステッカー2枚(封入)





ドラゴンハーフ・ゲームサウンド・メモリアル

8/1 ■ソニーレコード ■2,800円（税込）
■CD SRCL-2960



パソコン版とPCエンジン版のすべての『ドラゴンハーフ』サウンドを一挙に収録。ほかにも，CD-ROM²の声優陣出演のイメージ・ドラマ，デュエットによるイメージ・ソングなど，ファン・サービス満点。

ゲーム発売元：マイクロキャビン
収録曲：①美少女探偵　美紅（ドラマ1）②さぁ！さぁ！よってらっしゃい!!みてらっしゃい!!③シチテンバットウね……してるの。④カッコウ（ウサギの応援団長が大ファン）が住んでいる島⑤海辺でトランペットの音をあわせながら口笛を吹いているカッコウ⑥うきうきわくわく，草原はどこだ？⑦純情通り商店街を遊園地の汽車がマーチで横切る。⑧絶叫!?講釈師が叫ぶ!!「今日は正々堂々と勝負しましょっ♥」⑨「んんんん〜，ん，ん〜ん，んんん〜！」って，なに？⑩雪がコンコンと降るシルクロードに住んでいる娘の正月⑪動かない動けないピアノが一服する。「ふぅ〜」⑫色違いの5人組が描いてある扇子で踊りまくる水の王様＆兵士⑬美少女探偵　美紅（ドラマ2）⑭魔界の王・アザトデス⑮決戦前夜⑯美少女探偵　美紅（ドラマ3）⑰探偵部の威厳安泰おんど
声の出演：三石琴乃，椎名へきる，國府田マリ子ほか
初回特典：オリジナル・ステッカー（封入）

erectrace PULSEMAN

8/1 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-11855

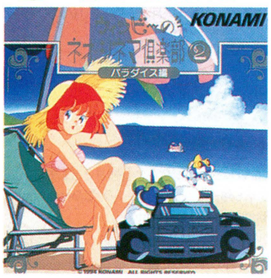


「STEREOTYPE」というユニットによる，『パルスマン』のフル・アレンジ・アルバム。全10曲のテクノ・サウンドは，どれもダンサブル。理屈抜きにノることができる。テクノファン必聴のアルバムだ。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：〈フル・アレンジ〉①INICIO／DEL CARTUCHO②Electrace Pulse man③OPEN YOUR -MOSAIC-④Electrace Pulse man（revenge）⑤IHR ZIEL⑥DETESTI LEGGERE I MANUALI⑦SALASANAT⑧16・bit SAD FINAL SECRET⑨BACK SPACE STRIKES BACK⑩GIGA DRIVER

ウインビーのネオシネマ倶楽部2〜パラダイス編

8/5 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7642



ピアノやストリングスの音色が美しい，ネオシネマ倶楽部第2弾。ウインビー選曲，ピアノ演奏の全10曲は，さわやかな夏の木陰を思わせてくれる。ウインビー・ファンだけでなく，心休まるひとときを過ごしたい人にオススメ。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①Open your heart（ツインビー）②転生の終章（魍魎戦記MADARA2）③Mirage（エキサイティングサッカー）④Prelude（悪魔城伝説）⑤SEVENTH WONDER（グラディウス2）⑥黙示録（月風魔伝）⑦Time to peaty hearty（ゼクセクス）⑧夏色の夢（スナッチャー）⑨Star Express（愛戦士ニコル）⑩BLUE DESERT（グラディウス）
音楽：コナミ矩形波倶楽部
編曲：光田健一
演奏：WINBEE NEO CINEMA CLUB BAND

國府田マリ子のRadio Canvas Vol.1

8/5 ■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-7643



人気ラジオ番組「ツインビーPARADISE」と，「國府田マリ子のゲームミュージアム」のスペシャル版。CDのすみずみまで，DJ國府田マリ子の"元気"があふれている。ゲストや曲目は，聴いてみてのお楽しみ！

収録曲：①db-FM Holiday Seaside Air②ツインビーPARADISE③うっきいずCAFE④國府田マリ子のGAME MUSEUM

ワールドヒーローズ2JET・イメージアルバム/ADK SOUND FACTORY

8/19 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00160



ADK SOUND FACTORYによる，ファン待望のイメージ・アルバム。全12曲のうち，2曲は好評のボーカル・バージョンとなっている。初回特典の，描き下ろしカラーポスターも見逃せない。

ゲーム発売元：ADK
収録曲：①悪の教典第1②大きな滝のナイスガイ③狂気に潜む者④勇者の回廊⑤German Rhapsody⑥Rushing Road⑦夢の彼方⑧Shooting Script⑨La Zozobla⑩瞳の中の風ーEyes of Sekitoba⑪天地晦冥⑫Final Ecstasy
初回特典：描き下ろしB2カラーポスター

誕生〜デビュー

8/21 ■NECアベニュー ■3,000円（税込）
■CD NACL-1161



PCエンジン版『誕生〜デビュー』に登場する女の子たちが勢ぞろい。主人公の3人はもちろん，彼女たちのライバルとなる7人の女の子がボーカルを披露。これを聴けば，ゲームのイメージがより広がることだろう。

ゲーム発売元：NECアベニュー
収録曲：①ヴィーナスの誕生②Lonely Shout〜孤独な叫び③ためいきラプソディ④ライト・アンド・シャドウ⑤Illusion⑥M・I・K・A・N⑦春色未満⑧哀・日本海⑨愛痛くて，会いたくて⑩せつなさのかけら⑪春雷⑫トライアングル・マジック



ぽっぷるメイル・サウンドボックス'94

8/24 ■キングレコード ■3,600円（税込）
■CD KICA-1148〜9（2枚組）



スーファミ，メガCD，CD-ROM²の『ぽっぷるメイル』サウンドをあますところなく収録。楽曲は機種によって異なるので，三つの『ぽっぷるメイル』ワールドを楽しむことができる。ディスク2には，CD版のエンディング・ボーカル曲のリミックス・バージョンが収録されている。

収録曲：●ディスク1……〈スーファミ版ぽっぷるメイル・オリジナル・サウンドトラック〉①Logotype②Welcome POPFUL MAIL③青い空に白い雲④短気はソン気⑤ミーネの砦⑥Bar BASSO⑦大切なあなた⑧Shop⑨POPFUL MAIL World⑩Jungle⑪Powerful Guy⑫Tensions⑬Boss⑭Lose Heart⑮古代の洞窟⑯Stage Boss⑰Game Over⑱宝箱⑲ガデス遺跡⑳ハーゲル島 ㉑アルカザール城 ㉒ルシーナ神殿 ㉓ルシーナ ㉔破滅の足音 ㉕Destiny ㉖ガイストレイス ㉗あしたへ続く道 ㉘誰かがあなたを愛してる●ディスク2……〈メガCD版ぽっぷるメイル・オリジナル・サウンドトラック〉①バックアップ作成②英雄降臨・遥かなるヴァルハラ③オープニング④Jungle（探検）⑤Jungle（戦闘）⑥ショップ⑦中ボス⑧ゲームオーバー⑨Cave（探検）⑩Cave（戦闘）⑪ステージボス⑫Volcanic Zone（戦闘）⑬Volcanic Zone（探検）⑭Ice Berg（探検）⑮Ice Berg（戦闘）⑯Castle（探検）⑰Castle（戦闘）⑱ガイストレイス⑲エンディング〈PCエンジン版ぽっぷるメイル・オリジナル・サウンドトラック〉⑳バックアップ作成 ㉑Jungle（探検） ㉒Jungle（戦闘） ㉓中ボス ㉔Jungle〜Cave ㉕Cave（探検） ㉖Cave（戦闘） ㉗ステージボス ㉘Volcanic Zone（探検） ㉙Volcanic Zone（戦闘） ㉚Volcanic Zone〜Ice Berg ㉛Ice Berg（探検） ㉜Ice Berg（戦闘） ㉝Castle（探検） ㉞Castle（戦闘） ㉟ラストステージ ㊱ガイストレイス〈ぽっぷるメイル・エンディングテーマ・リミックス・バージョン〉㊲誰かがあなたを愛してる

作曲：Falcom Sound Team J.D.K.

ベア・ナックルⅢ〜鉄拳聖典／古代祐三・川島基宏

8/24 ■アルファレコード ■2,500円（税込）
■CD ALCA-5006



「エインシャント」の古代祐三，川島基宏による『ベア・ナックルⅢ』のオリジナル・サウンド集。アルバム全体をとおして，ゲームの世界観を象徴するようなハードなナンバーが響く。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①Fuze②Spinning Machine③Boss④Beat Ambience⑤Cycle II ⑥KAMADECOCO⑦The Poets I ⑧Sinobi Reverse⑨Percussion⑩Moon⑪Happy Paradise⑫The Poets II ⑬Random Cross⑭Dub Slash⑮Inga Rasen⑯Bulladozer⑰Crazy Train⑱Cycle I
作・編曲：古代祐三（②④⑥⑧⑪⑬⑮⑰），川島基宏

フォーチュン・クエスト「ダイスをころがせ」

8/24 ■ビクターエンタテインメント ■3,000円（税込）
■CD VICL-548



スーファミ用『フォーチュン・クエスト』のサウンドから13曲を選びだし，フル・アレンジで収録。謎の歌手「ぴろぴろ」が歌うクエスト完了のテーマや，さまざまな形にアレンジされたかずかずの曲が楽しい。

ゲーム発売元：ザムス
収録曲：〈フル・アレンジ〉①ダイスをころがせのテーマ②ダッシュでGo！③ジャンケン勝負④暗い夜道に気をつけて⑤ワナ倉庫のテーマ⑥ダンジョン⑦ボスゲーム⑧楽しいショッピング⑨ヒポ・パン・カード⑩電撃！天変地異⑪ホーキンス山でヨロレヒ⑫スペシャル・モンスター登場⑬クエスト完了／秘密の言葉はピロピロピー
作曲：安西史孝
編曲：安西史孝，斉藤　毅

ライブ・ア・ライブ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン

8/25 ■NTT出版 ■2,500円（税込）
■CD PSCN-5007



9月発売予定の『ライブ・ア・ライブ』の，スーファミ音源サウンド全41曲を収録。ゲームに先駆けて，それぞれの世界観をサウンドから感じ取っておこう。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①LIVE・A・LIVE②SELECT・A・LIVE③密命④忍音⑤殺陣！⑥最強ーVICTORY ROADー⑦猛者達……⑧Versus！⑨KNOCK YOU DOWN！⑩NATIVE LIFE⑪いいお天気でしょ！⑫Kiss of Jealousy⑬生贄の宴⑭Unseen Syndrome⑮CAPTAIN SQUARE⑯星屑のキャプテン⑰鳥児在天空飛翔　魚児在河里遊泳⑱老拳師下深山⑲在中国的戦闘⑳WANDERER ㉑Under the Fake ㉒THE WILDS ㉓Sancho・de・Los・Panchoz ㉔GO！GO！ブリキ大王!! ㉕Wait for Truth ㉖PSYCHOで夜露死苦 ㉗魔王への叙曲 ㉘届かぬ翼 ㉙凛然なる戦い ㉚魔王山を往く ㉛絶望の都 ㉜Silent Labyrinth ㉝CRY・A・LIVE ㉞WARM・A・LIVE ㉟魔王オディオ ㊱MEGALOMANIA ㊲ILLUSION…… ㊳PURE ODIO ㊴ARMAGEDDON ㊵Live over Again ㊶Live for Live
作曲：下村陽子

CDドラマコレクションズ「三國志」第一部総集編 ～夢の軌跡・桃園の契りから三國鼎立まで

8/25　■光栄　■4,500円（税込）
■CD　KECH-1068～9（2枚組）



これまで登場したドラマCDの聞きどころを厳選し，時代順に再構成したスペシャル・アルバム。各シーンのつなぎめには，本編で活躍している4人の声優によるナレーションが入り，ドラマをより深く味わうことができるようになっている。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：●ディスク1……〈前編ー王覇之巻ー〉①第一章・桃園結義②第二章・美姫連環③第三章・狼将流転④第四章・英雄論⑤第五章・小覇王⑥第六章・千里行⑦第七章・臥龍出廬●ディスク2……〈後編ー信義之巻ー〉①第八章・孤虎疾駆②第九章・智将相剋③第十章・赤壁④第十一章・散華⑤第十二章・征西行⑥第十三章・落鳳坡⑦第十四章・三國鼎立
声の出演：古谷　徹，銀河万丈，塩沢兼人ほか
特典：8㎝シングルCD（封入）

CD文庫「餓狼伝説SPECIAL」

8/31　■メディアワークス　■3,800円（税込）
■CD　NWCG-0012



クラウザーに負けたテリーは，アンディとの対決で新たな超必殺技を生みだし，再びクラウザーを追う。一方，フランスの地下格闘界にビリーと謎の仮面の男が現れ，クラウザーに挑戦状をたたきつけた。彼らの目的は何なのか？　決戦の地ドイツにて，狼たちの最後の闘いがはじまる。ブックレットも，餓狼スタッフによるゲーム大会，描き下ろしギャグ・コミックなどが掲載され，ますます充実。

ゲーム発売元：SNK
声の出演：林原めぐみ，森　功至，鈴木洋孝ほか
初回特典：オリジナル・ポストカード2枚（封入）

アフターケア

卒業Ⅱ～ネオ・ジェネレーション

6/27　■角川書店　■3,500円（税込）
■CD　KCB-0001



角川CD＆ブック・シリーズの第1弾。CDには，おなじみ清華女子高校が舞台の「華麗なる決闘」と，番外編「ワンダーハート」の二つのオリジナル・ストーリーを収録。そしてブックレットにはキャラクター設定集，ゲーム攻略，コミック，小説（CDのつづき）が掲載され，『卒業Ⅱ』の世界を広げる。

ゲーム発売元：ジャパンホームビデオ
声の出演：中島千里，鈴木砂織，浦和めぐみほか

アフターケア

CDドラマ天外魔境②・風雲カブキ伝 アメリケン異聞～大陸横断鉄道騒動記

7/21　■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1160



ジェロイーモにさらわれたレイナ姫を助けるため，アメリカに渡ったカブキ。ニューヨークで女性記者エリカ，そして彼女を追って乗り込んだ大陸横断列車で，少年ビリ・ザ・キッドが仲間に加わり，旅はさらに盛り上がる。ジェロイーモとカブキの対決の結果やいかに？

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①オープニング②ニューヨーク③ジェロイーモのアジト④突っ走る大陸横断列車⑤ジェロイーモのアジト～レイナの劇中歌「愛しい人へ」（ショート・バージョン）⑥山小屋の前⑦山小屋の前・カブキVSジェロイーモ⑧荒野⑨レイナの唄「愛しい人へ」（フルサイズ）⑩レイナの唄「愛しい人へ」（フルサイズ・カラオケ）
歌：横山智佐（⑨）
声の出演：山口勝平，青野　武，横山智佐ほか

アフターケア

幽☆遊☆白書2～格闘の章・ゲームミュージック・アンサンブルVol.2

7/21　■メディアレモラス　■2,500円（税込）
■CD　MRCA-20041



スーファミ版『幽☆遊☆白書2』のオリジナル・サウンドと，6曲のアレンジ・バージョンを収録。また，アニメのエンディング曲「太陽が輝くとき」を，ゲームミュージック・アレンジしたものを特別収録。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①死々若丸②幻海③陣④飛影⑤戸愚呂100%⑥戦い終わって〈アクション・トラック〉⑦プレイヤーセレクト〈オリジナル・バージョン〉⑧タイトル⑨モードセレクト⑩プレイヤーセレクト⑪ストーリーデモ⑫桑原⑬蔵馬⑭飛影⑮幻海⑯朱雀⑰戸愚呂30%⑱覆面戦士⑲酎⑳Dr.イチガキ ㉑陣 ㉒死々若丸 ㉓幻海と戸愚呂 ㉔幻海の死 ㉕戸愚呂80% ㉖戸愚呂100% ㉗戦い終わって ㉘幽助＆エンディング ㉙S.E. ㉚ファンファーレ ㉛少女幻海 ㉜ゲームオーバー ㉝太陽がまた輝くとき
特典：ステッカー付きオリジナル・カレンダー・カード

アフターケア／インディーズ

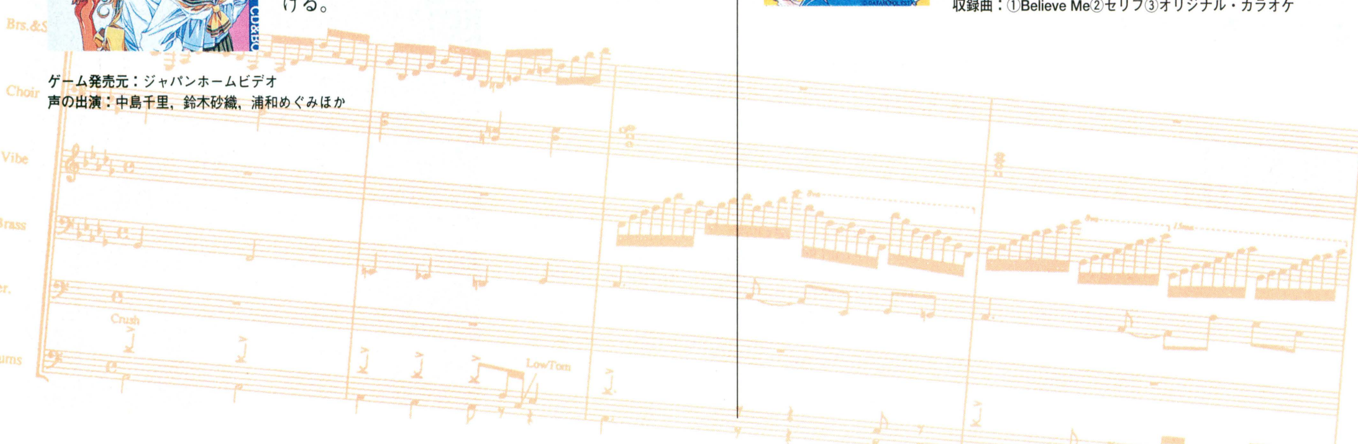
負けるな！魔剣道

1/22（'93）　■データム・ポリスター　■非売品
■CDシングル　DI-1



スーファミ用ソフト『負けるな！魔剣道』についているオリジナルCD。「Believe Me」のボーカルと，セリフを担当しているのは，あの三石琴乃。

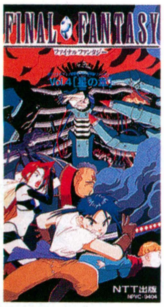
ゲーム発売元：データム・ポリスター
収録曲：①Believe Me②セリフ③オリジナル・カラオケ



VIDEO

OAVファイナルファンタジーVol.4「星の章」

8/1 ■NTT出版/日本コロムビア ■VHS COVC-4349(日本コロムビア) 5,400円(税込)
NPVC-9404(NTT出版) 5,400円(税込)
LD COLC-3104 5,400円(税込)

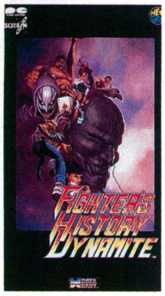


タイクーンの飛竜によって，「黒い月」に乗り込んだプリッツたち。ここに，地，水，火のクリスタルを略奪したラーデビルと，彼にさらわれたリナリーがいる。リナリーの身を案じながら戦うプリッツたちの前に，クリスタルの力で完全体の「デスギュノス」となったラーデビルが姿を現した……。

ゲーム発売元：スクウェア
（カラー約30分）

ファイターズヒストリーダイナマイト

8/19 ■ポニーキャニオン
■VHS PCVP-11495 4,800円（税込） LD PCLP-00518 4,800円（税込）



『ファイターズヒストリーダイナマイト』が，サイトロン攻略ビデオ・シリーズに登場。各キャラクターごとの対CPU戦，連続技などを収録。また，条件を満たすと出現する，ラストの対OX(牛)戦も見ることができる。ナレーションは，ゲームのオリジナル・キャストが担当。

ゲーム発売元：データイースト
収録内容：①オープニング②レイ・マクドガル③柳　英美④ザジィ・ムハバ⑤マットロック・ジェイド⑥サムチャイ・ソムヤンクン⑦李　典徳⑧劉　飛鈴⑨マーストリウス⑩ジャン・ピエール⑪溝口　誠⑫嘉納亮子⑬クラウン⑭カルノフ⑮OMAKE⑯スタッフロール⑰ファイターズヒストリーダイナマイトTV-CF
ナレーション：GORILA（データイースト），エル（データイースト），SEILAH（GAMADELIC），MR☆Kダイナマイト（GAMADELIC）
特典：8P（LDは4P）攻略マニュアル

コズミックファンタジー～銀河女豹の罠

8/25 ■徳間書店
■VHS TKVO-60790 4,800円（税込） LD TKLO-50142 6,800円（税込）



PCエンジンで人気のSF-RPGを，オリジナル・アニメ化。コズミックハンターのエースであるユウを抹殺しようとたくらむ女宇宙海賊ベルガ。彼女のワナにはまり，ユウは貨物船の中に閉じ込められ，船もろとも爆破されてしまう。船の破片とともに宇宙に漂うユウの運命は？

ゲーム発売元：日本テレネット
声の出演：高山みなみ，高田由美，深雪さなえほか



セガビデオマガジン7月号

7/1 ■セガ ■非売品
■VHS



メガドラ，ゲームギアの両方で発売が決定した『Jリーグプロストライカー』を筆頭に，夏の新作情報を網羅。また，今月は「セガサターン」の画面も収録されているので，まだ画面が動いているところを見たことのない人は要チェック。

収録内容：〈ニューゲームズ・ヘッドライン〉①Jリーグプロストライカー2②JリーグGGプロストライカー'94～Jリーグ・キャンペーン告知③ダイナマイトヘッディー④ダイナマイトヘッディー～CM（新創世記ラグナセンティ）⑤新創世記ラグナセンティ⑥シャイニング・フォースCD⑦ドラゴンスレイヤー英雄伝説～メガロープレ・キャンペーン告知～CM（ソニック・ザ・ヘッジホッグ3）〈メガドライブ・セレクション〉⑧美少女戦士セーラームーン⑨パルスマン⑩ハイブリッド・フロント⑪NBAプロバスケットボール'94〈メガCDセレクション〉⑫ソウルスター〈ゲームギア・セレクション〉⑬なぞぷよ～アルルのルー⑭ダンクキッズ⑮颯爽少年英雄伝コカ・コーラキッド～CM（ゲームギア・プラス1）～ゲームギア・プラス1キャンペーン告知⑯サターン情報～これが「セガサターン」だ！⑰プレゼント・コーナー

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	9月7日	シャイニングフォースCD(仮)	東芝EMI(ユーメックス)	2,800円
		★ヴァンパイア・アーケードゲームトラック	ソニーレコード	未定
	9月21日	★カイザーナックル／ZUNTATA	ポニーキャニオン	2,000円
		★ぽっぷるメイルパラダイス	キングレコード	3,000円
		★究極戦隊ダダンダーン～CDドラマ編(仮)	キングレコード	2,800円
		★ワイルドトラックス	ソニーレコード	未定
		★ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.14「リッジレーサー」	ビクターエンタテインメント	1,500円
	9月25日	CD文庫「サムライスピリッツ」三の巻(仮)	メディアワークス	3,800円
	9月30日	★CDシアタードラゴンクエストV Vol.1	エニックス	2,500円(予)
	9月予定	サイバーコレクションVol.2・バトルファイターズ餓狼伝説2・ザ・サウンド・スペシャルその2	ムービック	1,980円
	夏頃予定	CD文庫「龍虎の拳」	メディアワークス	3,800円
	10月1日	誕生～デビュー・ミニアルバム	ソニーレコード	2,200円
	10月5日	★ネオジオスーパーライブ1994	ポニーキャニオン	2,500円
		★ダイナマイトヘッディー	東芝EMI(ユーメックス)	2,500円
	10月21日	★タイトル未定	フォルテミュージック	未定
	10月26日	★ラングリッサーII	東芝EMI(ユーメックス)	2,800円
	10月予定	★CDシアタードラゴンクエストV Vol.2	エニックス	2,500円(予)
	11月2日	誕生～ドラマ編1	ソニーレコード	2,500円
	11月予定	★CDシアタードラゴンクエストV Vol.3	エニックス	2,500円(予)
	秋頃予定	★サイバーコレクションVol.3・電脳ぷよぷよ	ムービック	1,980円
	12月1日	誕生～ドラマ編2	ソニーレコード	2,500円
	12月21日	★タイトル未定	フォルテミュージック	未定
ビデオ	9月21日	★NEO·GEOギャルズグラフィティ(VHS/LD)	ポニーキャニオン	4,800円
	10月21日	誕生～デビューVOL.1	ソニーレコード	5,800円
	12月21日	誕生～デビューVOL.2	ソニーレコード	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPER SOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，稲垣宗彦），猪野清秀，板場利光，煌竜，中村京子，西部雅子，開田清隆，安部理一郎，小石朋仁，綾野，田中豊人，マイコンBASICマガジン編集部



スピリット・オブ・バルカン
Brandish 3
Spirit of Balcan
Bra2を超えるブランディッシュとは!?
■プレイキャラが?人になったマルチシナリオ方式採用
■2よりバラエティに富み、MAPが25種類にアップ
■目的地を指定するだけの便利なオート移動をさらに強化
■1ブロック先の敵も攻撃可能な武器も加えて種類アップ
ドーラのライバルか?
女格闘家アンバー登場!
PC9801シリーズ
今秋発売予定!!
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

特別定価500円(本体485円) 雑誌18361-09 T1018361090508

第十三巻第九号通巻一四七号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九四年八月二十五日印刷 一九九四年九月一日発行

電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'94

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

9

特集 フルカラー・プリンタの活用で大きく変わるパソコン・ライフ!

とじ込み付録 スーパーソフト・ホット・インフォメーション
今月発売の全152本の新作エンターテイメント・ソフトを完全掲載

電波新聞社